3CD

KLEOPATRA: KRÓLOWA NILU PL SONIC 3D

WINGS OF HONOUR PL

PEŁNE WERSJE GIER

+ 156 STRON!!!

Numer 05/2004 (99) Maj 2004 Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

BATTLEFIELD VIETNAM

SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW

UNREAL TOURNAMENT 2004

CONAN
THE DARK AXE

TEMAT NUMERU

SOLDIERS
HEROES OF WORLD WAR II

PREHISTORIA GIER

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

Nadchodzi! 04 colin mcrae rally

Więcej informacji na następnej stronie

EX: 334561 ISSN: 1426-2916

04
colin mcrae rally
ostra jazda, wysokie obroty, adrenalina
W pudełku z grą niespodzianka!
Zdjęcie MARTYNY WOJCIECHOWSKIEJ z dedykacją dla fanów Colin McRae Rally 4!
Tylko w polskiej wersji, do wyboru aż 5 pilotów!
KRZYSZTOF HOŁOWCZYC
MARTYNA WOJCIECHOWSKA
NICKY GRIST
DEREK RINGER
oraz profesjonalny polski lektor
Wersja PS2 już w sprzedaży!
Wersja językowa: ANGIELSKA
Cena: 229,90
Wersja PC w sprzedaży od 22 kwietnia!
Wersja językowa: POLSKA
Cena: 99,90
4CD
Colin McRae Rally 4 to: poprawiona, szczegółowa grafika samochodów oraz otoczenia • ponad 20 samochodów, m.in. Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza, Ford Puma, Fiat Punto • pełna możliwość dokonywania zmian oraz reperacji samochodów • poprawiony, realistyczny model fizyczny samochodów • 3 poziomy uszkodzeń • 7 trybów rozgrywek: napęd na 4 koła, napęd na 2 koła, mistrzostwa, wyścigi, etapy, grupa B (klasyczne samochody rajdowe) oraz mistrzostwa w trybie Ekspert • 34 rodzajów nawierzchni • 19 typów opon do wyboru • ponad 50 całkowicie różnych etapów • rozbudowany tryb dla wielu graczy: do 8 osób poprzez sieć lokalną, internet oraz na jednym komputerze (dzielony ekran) • możliwość stworzenia własnego rajdu przy użyciu ulubionych etapów • profesjonalna polska wersja językowa CD Projekt
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY
PlayStation 2
PC CD-ROM
CD PROJEKT
© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters" jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Codemasters. „Colin McRae Rally 04" oraz „GENIUS AT PLAY" są znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Colin McRae" i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi Colina McRae i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Gra NIE jest licencjonowana przez lub we współpracy z FIA lub jakąkolwiek inną firmą z nią współpracującą. Logo PlayStation i nazwa „PlayStation" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CD Projekt.

- 35 znanych licencjonowanych samochodów do wyboru, m.in. Aston Martin, Jaguar XJ220, Ford Mustang GT, Mitsubishi 3000 GT, Mitsubishi EVO 7, Subaru Impreza WRX, ABT-Audi TT-R, Opel Astra V8 Coupe, AMG-Mercedes CLK
- Nowy świetny engine gry zapewniający realistyczne efekty wizualne, bardzo płynną animację i niesamowicie spektakularne kraksy
- Bardzo szczegółowy i realistyczny system zniszczeń
- Fizyka jazdy świetnie oddająca konsekwencje podejmowanych przez kierowcę manewrów
- 31 mistrzostw wraz z 15 różnymi rodzajami zawodów
- Możliwość uczestniczenia w wyścigach z innymi graczami poprzez Internet
- Stojąca na wysokim poziomie sztuczna inteligencja sterowanych przez komputer kierowców

Premiera maj 2004	Wersja językowa polska
Cena 99,90 PLN	Info http://samochody.cdprorojekt.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters" jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Codemasters. ToCA (TM) jest zarejestrowanym znakiem handlowym TOCA Limited używanym zgodnie z licencją. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CD Projekt.

96...97...98...99. Odliczanie trwa. Już za miesiąc setny numer, a w nim masa rozmaitych niespodzianek. Miesiąc temu - ósme urodziny. A co mamy w tym wydaniu? To taki numer „pomiędzy". To czas, w którym jedno się skończyło, a drugie dopiero się zacznie. Cisza przed burzą, pół godziny przed natarciem. Żołnierze dopalają ostatniego papierosa, kończą pisanie listów, po raz kolejny sprawdzają ekwipunek, niewiele mówią - tylko pokasłują nerwowo, napięcie niemal się skrapla na ostrzach bagnetów.

Tak właśnie i my się teraz czujemy. Chciałoby się zamknąć oczy, włożyć palce w uszy i skoncentrować na tym, co przyniesie przyszłość. Może jeszcze raz przemyśleć, co i jak będzie wówczas wyglądało, co i jak zrobić, by ten jubileusz odpowiednio uczcić. Ale nie - nie wypada uciekać przed dniem dzisiejszym - trzeba się zmierzyć z tym, co tu i teraz.

Nie byłoby z tym jeszcze takiego problemu, gdyby nie to, że tak naprawdę nie za bardzo jest się z czym zmierzyć. Marzec, maj bowiem to taka „mała epoka lodowcowa", podczas której branża popada w pewnego rodzaju odrętwienie w oczekiwaniu na targi E3. Choć naturalnie czuć, że zima już się kończy i widać, jak wszystko zaczyna rosnąć i szumieć. Ot, na naszym branżowym firmamencie pojawiła się nowa firma (chodzą plotki, że sprzed nosa sprzątnęła konkurencji prawa do dystrybucji *HL2*!), a te już istniejące ostro biorą się do roboty i wydają kolejne „tanie, ale dobre serie". Tych ostatnich jest całkiem sporo.

Dowodem na to są zrecenzowane w tym numerze CDA tytuły gier. Niewątpliwie najbardziej ucieszą się z nich fani gier TPP/FPS - znajdą tu sporo smakowitych kąsków: *Battlefield Vietnam, UT 2004*, następne *Rainbow Six*, najnowszy (perfekcyjny wręcz) *Splinter Cell*, klimatyczny *Conan* - a to tylko te najwyżej oceniane. A że w kolejce czekają już *FarCry, Breed* i *CS: Zero* - nic, tylko się cieszyć z takiej obfitości wyboru.

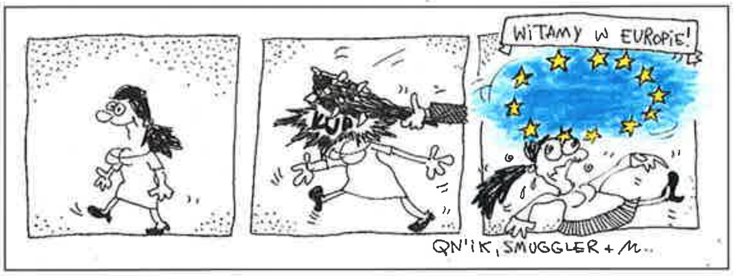
Tym razem Temat Numeru nie za długi - ale to wyłącznie dlatego, że pojawiło się wiele produkcji wartych omówienia w zapowiedziach. (Swoją drogą, firma Codemasters nieco poskąpiła obiecanych materiałów, za co teraz serrrdecznie machamy jej dłońmi [nie, nie mamy przykurczonych co poniektórych palców i wyprostowany środkowy - to insynuacje!]). Zresztą nieważny jest rozmiar - liczy się treść, a ta winna zachwycić wszystkich maniaków gier w rodzaju *Blitzkrieg*.

Godny uwagi jest artykuł w dziale *O grach inaczej* - wydało się nam, że jak do tej pory nikt szczegółowo nie zajął się **opisem historii (prapoczątków) gier komputerowych**. Zatem spróbowaliśmy się zmierzyć z tym tematem.

A czy wiecie, że właśnie mija 50 numerów CDA od czasu, gdy na naszym Cover CD pojawił się Action Mag? (Czyli magazyn czytelników CDA, tworzony przez nich i dla nich.) Warto się zapoznać z jego jubileuszową edycją!

Skoro już o CD mowa... Pełnych wersji w tym numerze zamieściliśmy całkiem sporo - do tego **aż dwie gry są po polsku**, zaś jedna z nich jeszcze pachnie tłocznią (ma ledwo kilka miesięcy). Nie są to może hity z czołowych miejsc rankingu (na to przyjdzie czas za miesiąc), ale na pewno są to solidne tytuły i warto poświęcić im i czas, i uwagę. Ponadto należą one do gatunków, jakie na płytach CDA nie goszczą zbyt często (albo i w ogóle).

...No dobrze! **I tak się nie uda uniknąć odpowiedzi na natrętnie powracające pytania odnośnie numeru 06/04**. Rzecz jasna, nie odkryjemy teraz wszystkich kart. Ba, nie zamierzamy niemal w ogóle nic na temat zdradzić. Tym niemniej uprzedzamy Was, że:



1. Będą GIGAHITY i to takie, jakich pewnie się nawet nie spodziewacie.
2. Będzie nowy layout pisma, czyli zmieni się jego wygląd.
3. Będą specjalne jubileuszowe artykuły.
4. Będzie też sporo innych niespodzianek, i to różnych.
5. Będą edycje CD i DVD.
6. Nie, nie będzie dobrze. Będzie ZNAKOMICIE! :)

Na wszelki wypadek odłóżcie już te 20 zł (albo zaplanujcie, skąd je wziąć), bo numer 06/04 pojawi się w sprzedaży już od **18.05.2004**!

Póki co - miłej lektury!

Zbigniew Bański   Jerzy Poprawa

PS Zamieszczony we wstępniaku komiks NIE odzwierciedla oficjalnego stanowiska redakcji w sprawie akcesji Polski do Unii Europejskiej, choć wyraża pewien (podświadomy) niepokój z tym faktem związany. :)

1. **Prima aprilis.** Recenzja gry *GymSim* jest 100% żartem redakcji. Takowej gry na szczęście nie ma i nie zanosi się, by była. Wszystkie inne teksty zamieszczone w kwietniowym CDA - nawet jeśli brzmią nieprawdopodobnie - nie są „podpuchami".

2. **Errata.** Autorem tekstu w dziale *O grach inaczej* w nr 04/04 był człowiek noszący pseudonim Sekret Mnicha, a nie PKP. Sorry, father Tuck. :)

3. **Babol.** Sporo osób wytknęło nam, że w ramce do artykułu poświęconego S.T.A.L.K.E.R. (w porównaniu gry z *HL2*) popełniono błąd. W *HL2* można bowiem sterować pojazdami (tzn. używać ich), a przynajmniej tak to wygląda na jednym z filmików. Zaiste racja to, a autora zawiodła pamięć. Jako pokutę wrzuciliśmy na CD 120 MB filmik poświęcony grze S.T.A.L.K.E.R.

Do wygrania!!!

COLIN FINAL - str. 75 - możesz wygrać m.in. kierownice, sprzęt audio, myszki optyczne.

GANGLAND - str. 78-79 możesz wygrać m.in. gry, smycze, myszki optyczne, encyklopedie itd.

Nr 100 [6/04] ukaże się w kioskach po 18.05.2004!

CD-ACTION www.cdaction.com.pl Maj 05/2004 (99)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dział reklamy Dyrektor: Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych: Monika Walczak, tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Public Relations, Promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

IZBA WYDAWCÓW PRASY
Polskie Wydania Wyszelnictwa

gry *GymSim*
Takowej gry
nosi się, by
y zamiesz-
DA - nawet
dobnie - nie

w dziale *O*
był człowiek
Mnicha, a
)

knęło nam,
oświęcone-
naniu gry z
HL2 można
ni (tzn. uży-
to wygląda
e racja to, a
ako pokutę
3 filmik po-
R.

nia!!!

możesz wy-
rzęt audio,

79 możesz
ze, myszki
td.

w kioskach

05/2004 (99)

em Ogólnopol-
Prasy. Nieza-
o do skracania
ystkie nazwy
i towarowymi
nie w celach
ch w piśmie w

ów aktualnych
dzialaniem na

lskie
adania
ytelnictwa

Spis treści

Zawartość Cover CD 010
Kalejdoskop 018

ZAPOWIEDZI

Black & White 2 028
Bloody Magic 036
Harry Potter: Więzień Azkabanu 034
Hitman 3 026
Metalheart 032
Officers 024
Sid Meier's Pirates! 040
Star Wars: Republic Commando 038

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Joint Operations 044
Race Driver 2 046
Xpand Rally 042

TEMAT NUMERU

Soldiers: Heroes of World War II 048

RECENZJE

998: Pogromcy Ognia PL 108
Battlefield Vietnam 060
Conan: The Dark Axe 102
Disciples II: Powrót Galleana PL 108
Firestarter 082
Luxury Liner Tycoon 098
Mall Tycoon 098
Neighbours from Hell 2 064
One Must Fall: Battlegrounds 088
Postal 2: Share the Pain 066
Rainbow Six 3: Athena Sword 084
School Tycoon 098
Sonic Adventures DX: Director's Cut 076
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 068
Świątynia Pierwotnego Zła PL 109
Trainz 2004 100
Unreal Tournament 2004 092
Uru: Ages Beyond Myst 072
V-Rally 2 090
Wanted Guns 080
Wars & Warriors: Joanna of Arc 096
World War I Battlefields 106

O GRACH INACZEJ

Gry nowej generacji 115
Historia gier komputerowych 118
Sztuka kochania graczy 116

NIE TYLKO GRAMY

Action Mag 130
Nie daj się nabrać #5 132

HARDWARE

ATEN Master View CS-1732 140
Labtec Pulse 475 144
Labtec Wireless desktop optical/Tsunami Personal Manager PM 1/Easy Touch FK-861 142
LG GSA-4081B 144
Logitech MX510 146
Manta Bomber 141
Media-Tech Iris 147
NEWSY - CeBit 2004 134
Pentagram QuadPen 146
Philips HDD060 145
Sparkle GeForce FX 5500 138
TDK OutLoud Stereo 140

INNE

Action Redaction 150
FPP Zone 128
Freeware 114
Gamewalker 052
Instrukcje do gier 121
Kaszanka Zone 110
Linux Zone 124
Na Luzie 126
Prenumerata 148
Tawerna RPG 123
Tipsy 154

INDEKS GIER

998: Pogromcy Ognia 108
Battlefield Vietnam 060
Black & White 2 028
Bloody Magic 036
Conan: The Dark Axe 102
Disciples II: Powrót Galleana 108
Firestarter 082
Harry Potter: Więzień Azkabanu 034
Hitman 3 026
Joint Operations 044
Luxury Liner Tycoon 098
Mall Tycoon 098
Metalheart 032
Neighbours from Hell 2 064
Officers 024
One Must Fall: Battlegrounds 088
Postal 2: Share the Pain 066
Race Driver 2 046
Rainbow Six 3: Athena Sword 084
School Tycoon 098
Sid Meier's Pirates! 040
Soldiers: Heroes of World War II 048
Sonic Adventures DX: Director's Cut 076
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 068
Star Wars: Republic Commando 038
Świątynia Pierwotnego Zła 109
Trainz 2004 100
Unreal Tournament 2004 092
Uru: Ages Beyond Myst 072
V-Rally 2 090
Wanted Guns 080
Wars & Warriors: Joanna of Arc 096
World War I Battlefields 106
Xpand Rally 042

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Canal Plus: 137; Cenega: 21, 22, 23, 78,79, 81, 87; CD-Projekt: II okładka, 3, 8, 9, 15, 17, 25, 41, 43, 53, 55, 57, 59, 61, 63, 65, 67, 75; Exe - III okładka; Kingmax: 77; L'Oreal: 13; Lee: 5; LEM: 33; Lukas Toys: 71; Manta: 109, 113; Mediamarkt: 19; MSI: 35; Multimedia Vision: 143, 145, 147; NEC: IV okładka; Nowe Media: 149; Play 30, 31; Polfa Warszawa: 27; Reebok: 7; Samsung: 11; Techland: 141; UIP: 127; Veracomp: 139

HITY NUMERU

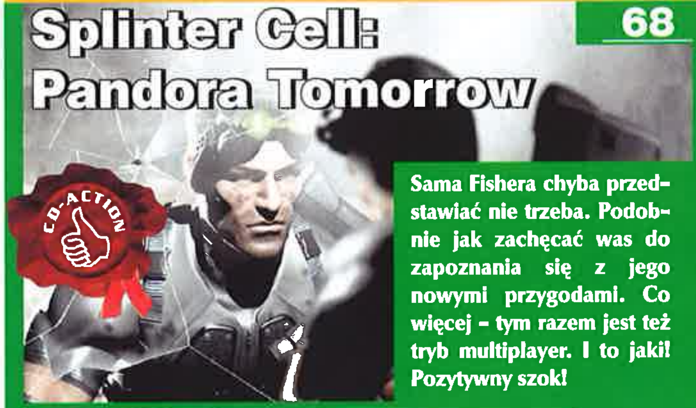
Soldiers: Heroes of World War II — 48

Czyli o tym, że Blitzkrieg może już wkrótce zostać zdetronizowany, a może nawet i zdeklasowany. Aby się o tym naocznie przekonać, specjalnie pojechaliśmy do Londynu.

Battlefield Vietnam — 60

Sequel doskonałego FPS – tym razem akcja nie dzieje się w realiach II wojny, a w Wietnamie. Gra nie jest bez wad – ale naszym zdaniem, grywalność (i muzyka!!!) sprawia, że naprawdę warto się w niej pogrążyć.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow — 68



Sama Fishera chyba przedstawiać nie trzeba. Podobnie jak zachęcać was do zapoznania się z jego nowymi przygodami. Co więcej – tym razem jest też tryb multiplayer. I to jaki! Pozytywny szok!

Unreal Tournament 2004 — 92

Po niezbyt w sumie udanym UT 2003 z obawą oczekiwaliśmy najnowszej odsłony gry. Szczęśliwie jej autorzy uczą się na własnych błędach... Stąd z niekłamaną przyjemnością zachęcamy was do grania w tę edycję UT. Jest (niemal) boska. Naprawdę niewiele jej zabrakło do oceny 10/10...

Conan: The Dark Axe — 102

Niby nic takiego – muskularny heros z mieczem w łapie patroszy wszystko, co na jego widok nie ucieka na drzewo. Nic nadzwyczajnego. Ale... jeśli wgłębicie się w system walki, wsłuchacie w muzykę i głęęęboko odetchniecie howardowskim klimatem, zrozumiecie, dlaczego polecamy tę na pozór trywialną produkcję.

RU

48

60

realiach
daniem,
w niej

68

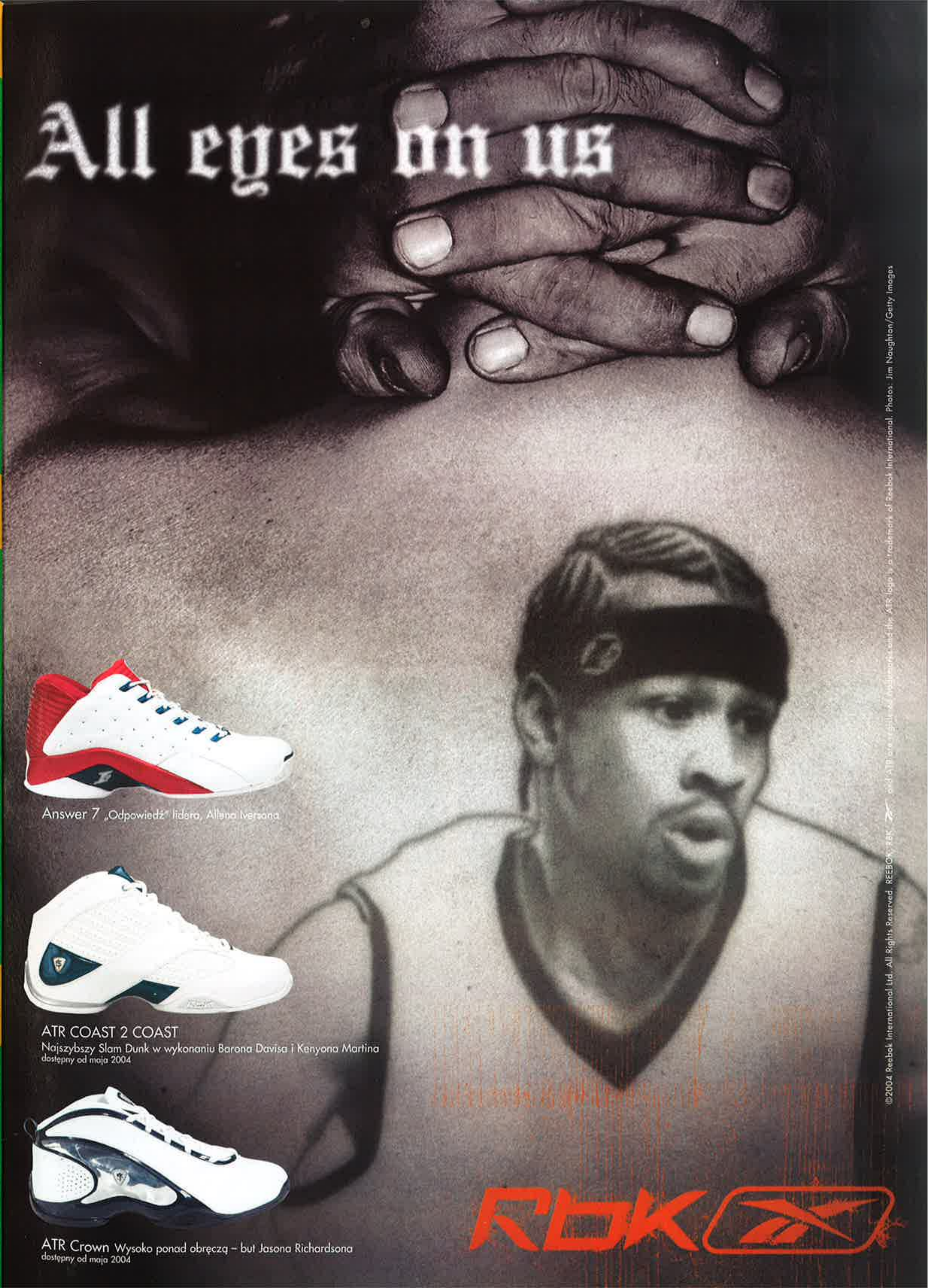
rzed-
odob-
s do
jego
. Co
st też
jaki!

92

nowszej
h... Stąd
ycję UT.
10/10...

102

wszyst-
. Ale...
ęboko
olecamy



UNIKALNY KONKURS – REWELACYJNE NAGRODY!!!

NOWY KONKURS

„Mistrzowie eXtra Klasyki"!!!

WYGRAJ REWELACYJNE NAGRODY!!!

To są nagrody gwarantowane dla każdego!

Nieograniczona ilość nagród!

Bez dodatkowych pytań! Bez losowania!

Szczegółów konkursu szukaj w opakowaniach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka oraz na stronie www.cdprojekt.info/konkursnxk

Konkurs trwa od 8 kwietnia do 30 czerwca 2004 roku!

CDPROJEKT HYPER wp.pl gry.wp.pl

NAJLEPSZA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH W POLSCE!!!

Każda gra kosztuje tylko 19.99 zł

NOWE GRY W SERII

Nowa eXtra Klasyka!!!

NAJLEPSZE, STARANNIE WYBRANE TYTUŁY!

ANNO 1602

BALDUR'S GATE

DISCIPLES II BUNT ELFÓW

IGI 2 COVERT STRIKE

INDUSTRY GIANT II

THE SETTLERS III ZŁOTA EDYCJA

W sklepach już od 8 kwietnia!

nowa eXtra Klasyka GIER KOMPUTEROWYCH

W SKRÓCIE:

PEŁNE WERSJE

Wings of Honour PL

Gatunek: **arcade/akcja**
Wymagania: **PIII 700, 128 MB RAM, Win 98/XP/2000, 12xCD, karta graficzna 64 MB**

Polski zręcznościowy symulator lotu (więcej akcji niż symulacji) myśliwcami z czasów I wojny światowej. Po polsku. Gra ma niecałe pół roku...

Sonic 3D

Gatunek: **arcade**
Wymagania: **włączony PC :)**

Klasyczna zręcznościówka ze znanym wszystkim posiadaczom konsol SEGA (choć nie tylko) Niebieskim Jeżem.

Kleopatra: Królowa Nilu PL

Gatunek: **RTS/sim**
Wymagania: **P133, 16 MB RAM, Win 95/98/XP/ME**

Coś jak *Age of Empires* i *Caesar* - symulacja starożytnego Egiptu. Gra została zatwierdzona przez MEN jako... pomoc naukowa - ale bez obaw, nie przynudza. Jeśli pamiętacie *Faraona* (Pharaoh) - ta gra jest standalone dodatkiem do niego. I po polsku, rzecz jasna.

DEMA

Conan: The Dark Axe
Splinter Cell Pandora Tomorrow
Syberia 2
Soldat PL
Varmintz Deluxe

BONUSY

Action Mag 50
Adventure Zone
Bonus 1 i 2
Emu Kouncik
Esensja
FAQ
Forum CDA Online
FPP MegaZin
Kleopatra - manual + okładka
Konsole Zone
MP3 Zone
Sonic 3D - manual + okładka
Strefa WWW
Sport Zone
Tawerna RPG

PATCHE

JetFighter 5 3.2004
OMFB 2.111
Halo 1-1.04

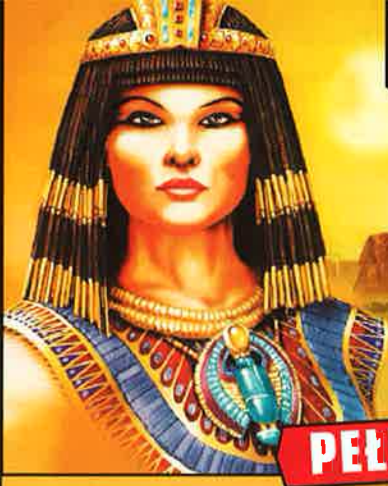
UŻYTKI

Bad Copy
Driver Cleaner 2.7
nvHardPage
Registry Clean Expert
TVTool

TRAILERY

S.T.A.L.K.E.R.*
Starmageddon 2 - Project Freedom
Toon Army

* Na CD z grą Kleopatra



Wymagania: P133, 16 MB RAM, Win 95/98/XP/ME
Akcelerator: **niepotrzebny**
Recenzja w CDA: **03/2001**
Ocena: **8**

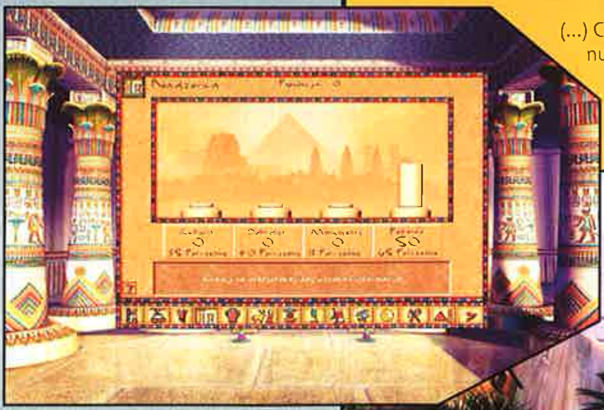
PEŁNA WERSJA

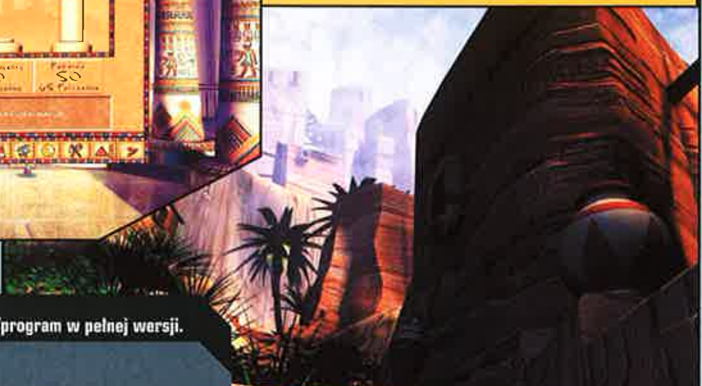
Kleopatra
Królowa Nilu PL

Wiele lat temu programiści Sierry stworzyli całkiem dobrą grę startegiczno-ekonomiczną pod tytułem *Caesar*. Gra osadzona w realiach starożytnego Rzymu okazała się tak dużym sukcesem, że autorzy spłodzili kolejne dwie części, po czym doszli do słusznego wniosku (dobra decyzja, bo piątej części Caesara chyba bym nie przełknął), że czas wreszcie postawić na innego konia. W taki oto sposób narodził się *Faraon*. Akcję gry przeniesiono do starożytnego Egiptu (3200-1300 p.n.e.), zmieniono również nieco zasady i postawiono tym razem na rolnictwo i rozwój metropolii, a nie podbijanie nowych terytoriów.

Nie oznacza to, że gra jest z tego powodu nudna. Walka z żywiołem, jakim jest wylewający Nil, to równie pasjonująca rozrywka (choć chyba mniej efektowna) jak walka z hordami Hunów. Pod warunkiem że ktoś jest miłośnikiem tworzenia, a nie niszczenia. Jeśli jesteś kimś takim, czeka cię sporo zabawy z budowaniem świątyń, piramid, sfinksów, szkół etc. W grze obok żołnierzy dzielnie broniących królestwa przed atakami sąsiadów, występuje plejada postaci: od ulicznych sprzedawców, przez tancerki, rzemieślników aż po myśliwych. Choć z początku gra wydaje się prosta, w miarę rozrastania się miasta, problemów przybywa. Co chwila metropolię nawiedzają żywioły, bogowie niezadowoleni z liczby świątyń mszczą się, a zwabieni bogactwem sąsiedzi najeżdżają granice. W sumie gra bardzo dobra, choć - jak dla mnie - za mało w niej walki, a za dużo zajmowania się infrastrukturą. Grę wyposażono w bardzo ładną graficzkę i wcale nie gorszy dźwięk, dzięki czemu gra się w nią znakomicie.

(...) Cztery kampanie, piętnaście misji oraz kilka monumentów do wybudowania, nowi wrogowie – Macedończycy i Persowie, a także plagi.





INFO

Przypominamy, że [ikona] oznacza grę/program w pełnej wersji.

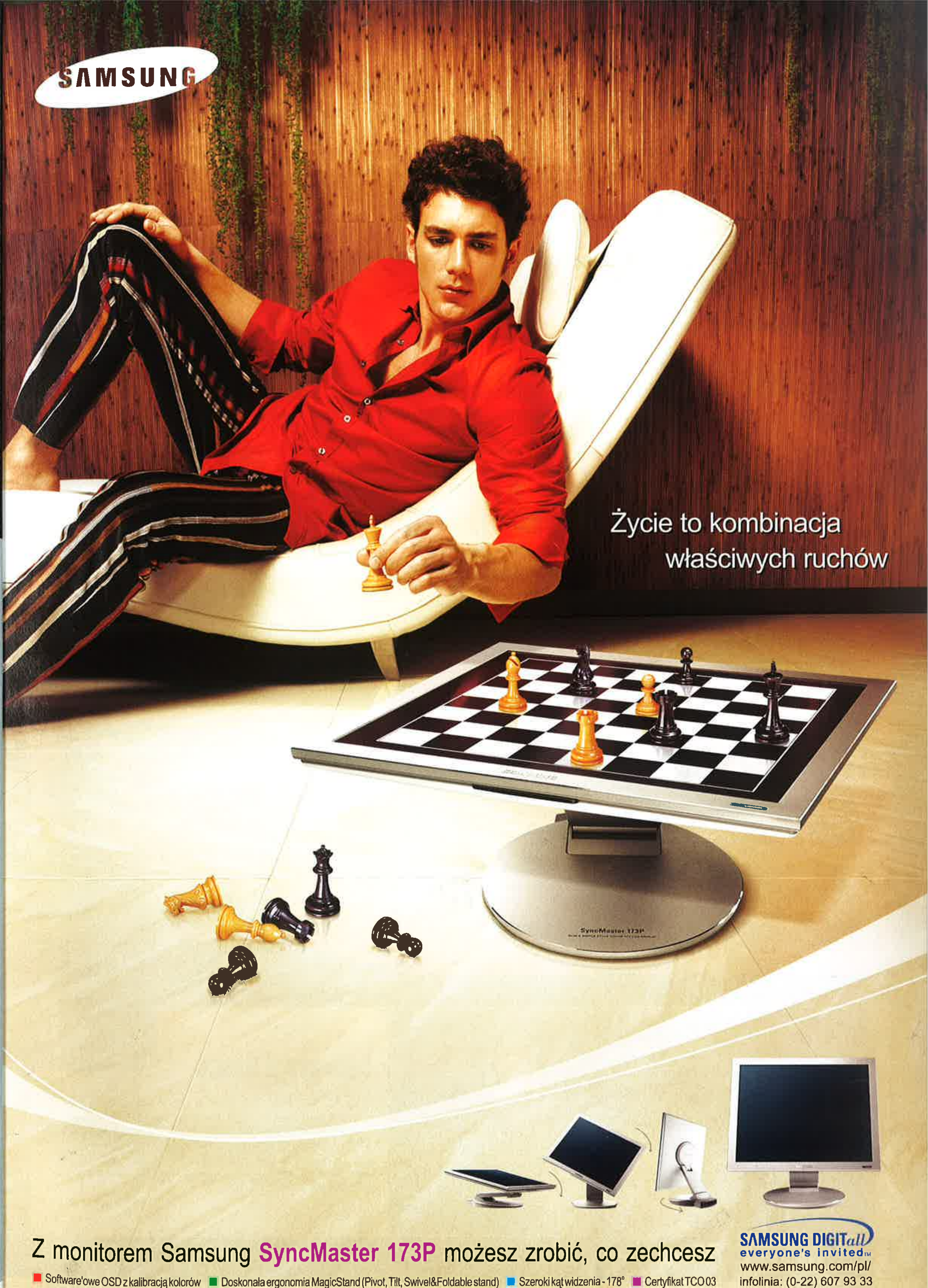
Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 30.03.2004, Norton Antivirus 2001 (baza z dn. 30.03.2004). Wirusów nie!!
•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 500 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

Muzyka w wybieratce: G. Kawka



SAMSUNG
Życie to kombinacja
właściwych ruchów
Z monitorem Samsung SyncMaster 173P możesz zrobić, co zechcesz
Software'owe OSD z kalibracją kolorów
Doskonała ergonomia MagicStand (Pivot, Tilt, Swivel&Foldable stand)
Szeroki kąt widzenia - 178°
Certyfikat TCO 03
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited
www.samsung.com/pl/
infolinia: (0-22) 607 93 33

PEŁNA WERSJA

SONIC 3D

Gatunek **arcade**
Recenzja w CDA **11/97**
Ocena **7**
Sterowanie **klawiatura/gamepad**
Muzyka **audiotracki**
Wymagania **eeee, każdy sprawny PC to teraz pociągnie... :)**

Od dawien dawna nie było w CDA żadnej typowej „arkadówki" - gry, w którą z równą przyjemnością może grać cała rodzina. Gry, w której nie ma przemocy (lub też jest w formie szczątkowej), a jest sporo naprawdę dobrej zabawy.

Pora to nadrobić! I to nie byle czym, bo grą, w której występuje znany konsolowy bohater (uwielbiany przez fanów SEGI) - mały niebieski jeżyk Sonic.

Swoją drogą, recenzję najnowszej edycji przygód Sonika znajdziecie w tym CDA. Prezentowana tu gra to zaś poprzedni odcinek sagi (poprzedni na PC, rzecz jasna). A dodać tu należy, że imć Sonic na PC pojawia się, ekhem, dość rzadko. I ta gra pochodzi z końca... 1997 roku. Zatem nie możecie oczekiwać, że będzie ona wykorzystywać wasze Radeony i wyciśnie całą pastę termoprzewodzącą spod P4 4 GHz. Heh, nic z tych rzeczy. Gra tak naprawdę w ogóle nie potrzebuje akceleratorów, mimo że jest w 3D - i zadowala się OŚMIOMA megabajtami pamięci. Czyli, jak rozumiecie, na jakąś rewelacyjną grafikę nie ma co liczyć (choć i tak jest o trzy klasy lepsza od tej, która była w *Larry Lafferze*). Gra mogła, i owszem, zachwycać imć Czarnego Iwana bogactwem detali - lecz to była całkiem inna epoka. Dziś budzi pewnie co najwyżej lekkie uniesienie brwi. Lecz, podobnie jak w *Larrym*, to nie grafika jest tu najważniejsza. Liczy się dynamika i grywalność! A to się nie zestarzało ani o jotę. Nadal potrafi ona wciągnąć do zabawy i zmusić gracza do maksymalnego wytężenia uwagi tudzież zdrowej gimnastyki palców na klawiaturze - to jest właśnie znak rozpoznawczy tego cyklu gier (patrz: recenzja najnowszego Sonika).

O fabule nie będę się za wiele wypowiadał, bo jest tradycyjna - trzeba ocalić świat i skopać tyłek dr. Robotnikowi (sic!), dyżurnemu „szwarccharakterowi" w grach z Niebieskim Jeżem. Tradycyjnie też, oprócz klasycznych dla arcade'ówek etapów, w których biegamy po planszy i zbieramy wszystko, co zebrać należy, Sonic 3D oferuje też parę leveli bonusowych, dość znacząco różniących się od tego, co jest zasadniczą częścią gry. (Świadomie mówię trochę niejasno, by nie zdradzić, na czym polegają owe niespodzianki - warto się dać zaskoczyć!)

Jeśli pominąć owe levele bonusowe, do przemierzenia mamy siedem wielkich etapów (składających się z co najmniej dwóch epizodów każdy). Grze towarzyszy niezła oprawa muzyczna w formie ścieżek audio. Niektóre z tematów naprawdę pozytywnie zaskakują (muzyka symfoniczna jako tło zręcznościówki?! A jednak, a jednak - i doskonale pasuje do gry).

Grą możemy sterować z klawiatury lub gamepadem. Dołączono do niej polską instrukcję w formie helpa w samej grze.

Imć Czarny Iwam ocenił ją na 8/10. O ile ocena ta śmieszy dziś, gdy patrzymy na grafikę, już grywalność i muzyka, i dziś, na pewno na tyle właśnie zasługują.

Gatunek **przygodówka**
Wymagania **PII 350, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB**

Syberia 2 Demo

Długo wyczekiwany przez maniaków przygodówek sequel kultowej gry. Wielkim znawcą przygodówek nie jestem, ale tak „na oko" ta jest naprawdę niezła. Podobnie jak jej bohaterka - Kate Arch... Walker. Demo obejmuje wydarzenia dziejące się niemal na samym początku gry. Tradycyjnie jest w grze specyficzny styl, klimat... trudno to zdefiniować. Ale łatwo wyczuć. Ok. 100 MB na HDD.

(Na CD z grą Sonic.)

L'ORÉAL PARIS
DERMO-EXPERTISE
W 3 uderzeniach.
NOKAUT dla problemów ze skórą!!!
PURE ZONE
CZYSTOŚĆ, KTÓRA TRWA
Nowość
1-SZY PROGRAM OCZYSZCZAJĄCY O DŁUGOTRWAŁYM DZIAŁANIU.
KWAS SALICYLOWY: o działaniu złuszczającym i oczyszczającym.
SEBO-CALMYL™: redukujący wydzielanie sebum i łagodzący*.
PONIEWAŻ JESTEŚ TEGO WART.
Krok 1 dogłębne OCZYSZCZANIE
Krok 2 ZAMYKANIE porów
Krok 3 REGULACJA i nawilżanie
PURE ZONE
PURETÉ CONTINUE
GEL PURIFIANT PROFOND
Nettoie et assainit en profondeur
LOTION CLARIFIANTE ASSAINISSANTE
Resserre les pores
Assèche les imperfections
NON GRAS
SEBO CALMYL™ + ACIDE SALICYLIQUE
*Test in vitro.
Prezentacja Światowy Kongres Dermatologii Paryż 2002
+ 15 LAT, CZYSTOŚĆ, KTÓRA TRWA
L'ORÉAL PARIS

WINGS of HONOUR

Gatunek: arcade/akcja
Wymagania: PIII 700, 128 MB RAM, Win 98/XP/2000, 12xCD, karta graficzna 64 MB
Recenzja w CDA: 12/2003
Ocena: 8

I wojna światowa, w zasadzie jej schyłek i walki pomiędzy aliantami i Niemcami. Trzeba przyznać, że o fabułę zadbano tu jak należy, nawet chyba przesadzono ze zbyt rozbudowanymi briefingami, choć nie da się zaprzeczyć, że opis życia w eskadrze z „oczu" pilota jest sugestywny. Gracz - rzecz jasna - staje po właściwej stronie (czytaj alianckiej) i w dwudziestu misjach ma za zadanie pognębić wroga. Tu, warto podkreślić, że autorzy postanowili trochę urozmaicić rozgrywkę i nieco zamieszali. Otóż, te dwadzieścia misji jest podzielonych jakby na pięć rozdziałów, z których każdy, jak łatwo policzyć, składa się z czterech misji. Po każdym z nich otrzymujemy nowy samolot. Jest ich zatem pięć, choć to tylko teoria, bo każdy z samolotów występuje w dwóch wersjach malowania, więc w sumie jest ich dziesięć, chociaż i to jest tylko zmyślnym wybiegiem twórców.

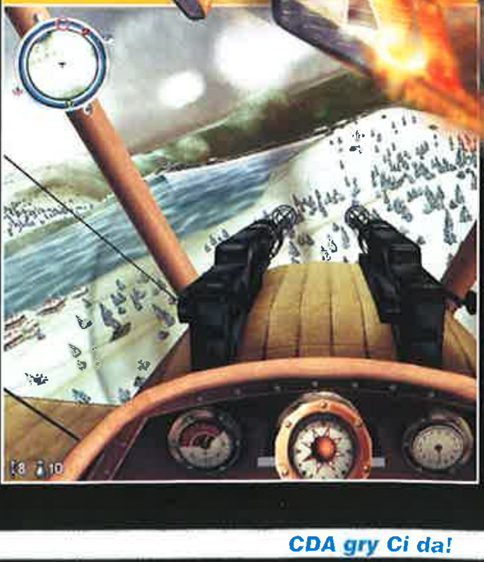
Kto myśli, że to już szczyt komplikacji, powiem, że nie. Fabuła jest z lekka nieliniowa - znaczy liniowa, ale nie do końca. Nie rozumiecie? Ja też, ale chodzi o to, że ukończenie np. misji nr 2 nie oznacza, że będziemy mogli zagrać w misję trzecią, tylko np. czwartą. Aby mieć dostęp do wszystkich, należy je wykonywać... na medal, czyli robić wszystko dokładnie tak, jak powinno być zrobione. Wówczas otrzymasz medal, który odblokuje kolejną misję. Cóż, napisałem wcześniej, że z lekka tu zamieszano.

Same zadania, jakie czekają na gracza, świetnie odpowiadają charakterowi gry, czyli bardziej strzelanki niż symulatora. Mamy tu zatem patrolowanie, przechwytywanie niemieckich samolotów,zestrzeliwaniebalonówobserwacyjnych i zaeppelinów czy wreszcie ataki na cele naziemne. W niektórych misjach towarzyszą nam skrzydłowi, którym można wydawać proste rozkazy w stylu: patroluj, atakuj, pomóż, leć za mną itd.

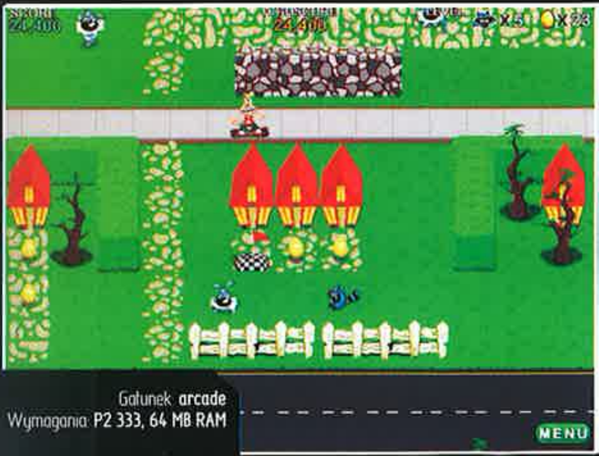
Rozgrywkę obserwujemy w trybie TPP (kamera umieszczona za ogonem samolotu), wolnego i oczywiście z kabiny. Ten ostatni widok jest o tyle ciekawy, że dowolnie możemy się rozglądać po kabinie. Na uwagę zasługuje również praca grafików, bo szczerze mówiąc - nie pamiętam symulatora/zręcznościówki z I wojny światowej z tak ładną grafiką terenu.

Wings Of Honor to naprawdę zaskakująco dobra gra zręcznościowa. Podkreślam to ostatnie słowo, bo maniacy symulatorów raczej nie mają tu czego szukać. Jeśli natomiast lubisz stare latadła, niezobowiązujące strzelanie i przyjemność sprawia ci podziwianie widoków na zewnątrz kokpitu, WOH został stworzony z myślą o tobie!

Instrukcję PL i okładkę znajdziesz w katalogu z grą, w podkatalogu Manuals. Musisz mieć Acrobat Readera, by je odczytać.



Varmintz Deluxe



Gatunek: arcade
Wymagania: P2 333, 64 MB RAM

Mała, ale sympatyczna gra, która jest jakby skrzyżowaniem dwóch klasycznych gier z 8-bitowców - *Pacmana* (tu chyba nie muszę tłumaczyć zasad) i *Froga* (przeprowadzanie żaby przez pełną niebezpieczeństw ulicę). Demko zawiera dwa levele niezobowiązującej roz(g)rywki - można grać 90 minut od momentu jego odpalenia. 8 MB na HDD. Sterowanie myszą lub kursorami.

FABULARNA GRA STRATEGICZNA W ŚWIECIE FANTASY

SpellForce
Zakon Świtu

Stwórz swojego bohatera lub skorzystaj z postaci, które przygotowali dla Ciebie twórcy gry. Jednocześnie możesz mieć pięcioro głównych bohaterów, każde o dowolnie wybranych cechach. Jeśli Twoje marzenie to wojownik rzucający zaklęcia - możesz go przywołać do życia!

Zdobywaj doświadczenie, wykonując zadania zlecone przez ponad stu Bohaterów Niezależnych. Awansuj, dzięki czemu otrzymasz więcej zdolności, czarów i mocy.

Dbaj o swoich bohaterów, kupuj dla nich broń, mikstury i inne przydatne przedmioty.

Skorzystaj z dowolnych ustawień kamery.
Możesz wybrać opcję widoku z pierwszej osoby lub widok izometryczny!

Wygrasz, jeśli stworzysz armię i rozbudujesz swoją osadę!

Każda z sześciu ras dostępnych w grze posiada jednostki o unikalnych zdolnościach i specyficzne budynki.

Kliknij i walcz - unikalny system wydawania poleceń, dzięki któremu dowolny rozkaz wydasz w kilka sekund, bez pomyłek ani opóźnień. Teraz możesz zebrać tyle zaklęć i specjalnych umiejętności, ile zechcesz. Walka i tak będzie przyjemnością!

Najpiękniejszy świat, który przyjdzie Ci uratować - Spellforce: Zakon Świtu

W sprzedaży od 17 czerwca 2004!

EXTRA GRA WYMIATA!!!

Już w sprzedaży eXtra Gra z doskonałą grą strategiczną „Chicago 1930" w rewelacyjnej cenie 29,99 złotych!

PROBLEMY?

MASZ PROBLEM Z CD?

Jeśli masz jakieś problemy z CD - bez obaw. Od razu piszemy, że w przypadku faktycznych komplikacji z powodu płyty - wymienimy ją na egzemplarz sprawny. Zanim jednak odeślesz płytkę do redakcji, sprawdź ją na innym komputerze. Jeśli znów wystąpią te same objawy, odeślij ją pod nasz adres (znajdziesz go np. we wstępniaku) i opisz dość szczegółowo, co jest z CD/grą nie tak (informacja „jest zepsuta" to troszkę mało), podając przy tym dokładną konfigurację sprzętu (łącznie z posiadanym systemem). Możesz też skontaktować się z redakcją i zadzwonić pod nr telefonu. 071 341 20 83 w. 203 (Tomasz Matusik)!

>>>

MACIE WIRUSA NA CD!

Uważasz, że na płycie CDA jest wirus? Testujemy je co najmniej trzema różnymi programami antywirusowymi renomowanych firm (MKS_VIR, Norton Antivirus, Kaspersky), z aktualizowanymi na bieżąco bazami definicji. Ryzyko, że jakiś wirus zdoła się przez nie przedrzeć, jest niewielka. Natomiast dość często zdarzają się fałszywe alarmy wywoływane przez skaning heurystyczny, czyli opcję, w której program antywirusowy znajduje nie tylko wirusy, ale też programy, które MOGĄ nimi być, bo zawierają podejrzane procedury. Jeśli uważasz, że w danym pliku jest wirus - po prostu go nie uruchamiaj, co daje ci 100% pewność, że ów „wirus" krzywdy ci nie zrobi. Możesz też o tym fakcie powiadomić nas i podać nazwę pliku, w którym to - według Ciebie - jest wirus i jakim programem go wykryłeś. Każdy taki alarm zostanie sprawdzony.

>>>

SONIC - PROBLEM?

Gra się nie instaluje (tzn. nie reaguje na kliknięcia w oknie wybierałki)?

Oto, jak sobie z tym poradzić:

1. Metoda pierwsza: zamknij wybierałkę, odpal ją jeszcze raz. I spróbuj kliknąć okno - teraz powinno zadziałać.

2. Jeśli metoda 1 nie pomogła - zrestartuj komputer i spróbuj jeszcze raz od początku.

3. W najgorszym przypadku na CD z grą kliknij plik: setup.exe, w katalogu głównym.

I co - działa! Bo musi. :)

>>>

BLOODRAYNE - PROBLEM?

Niektórym z czytelników pasek instalatora gry BlodRayne z CDA 04/04 dochodzi do 99%, po czym... znika. Bez strachu. Nie wiemy, czemu tak się dzieje, ale wiemy, że jeśli odczekacie od 10 minut do (ale to już trzeba mieć cholernego pecha!) godziny - naturalnie w tym czasie nie wyjmując płytki z napędu i nie wyłączając komputera, gra się zainstaluje i będzie działać poprawnie - przetestowaliśmy to!

>>>

SWAT 3D - PROBLEM?

Gra nie zapamiętuje ustalonych przez was obłożeń klawiatury itd.?

To dlatego, że plik: swat.cfg domyślnie ma atrybut „tylko do odczytu". Kliknijcie nań prawym klawiszem myszy, potem Właściwości=>odhaczcie zaznaczenie i potem Zastosuj. I będzie OK.

Gatunek: TPP/akcja
Wymagania: P3 800, 128 MB RAM, karta grafiki 64 MB, Win 9x/00/ME/XP

Conan: The Dark Axe

Ach, Conan... któż go nie zna? Ten muskularny, acz niezbyt wydolny umysłowo heros z wielkim mieczem (*) to ucieleśnienie marzeń noszących okulary cherlawych nastolatków - jedną ręką kosi zastępy wrogów, drugą „rwie" wszystko, co jest płci żeńskiej i nie ma wąsów (choć jak go przyciśnie, to i wąsatym nie popuści). Ale, ale - żarty na bok. Gra mnie przyjemnie zaskoczyła - bo oczekiwałem sieczki (vel siekaniny) i... dostałem to, co oczekiwałem - tyle, że w dużo lepszym wydaniu, niż mógłbym oczekiwać. Bo... wizualnie nieźle, muzycznie doskonale (nawiązania do słynnego soundtracku z filmu), a walki zrealizowano jeszcze ładniej. Moim zdaniem - nie zagrać w to to grzech.

BTW: dla posiadaczy GF4MX (szczególnie gdy grają pod XP) jest mały patch do dema. Jakby coś się sypało - zainstalować, zrestartować i... miłego szlachtowania (nie mylić z uszlachetnianiem!) wrogów, na Croma!!!

Acha. Demo zajmuje coś w okolicach 156 MB.

(*) ciekawe, co by na ten temat powiedział pan Freud?

Soldat PL

Dobra, kto powiedział, że Polacy nie potrafią robić dobrych gier? Jeśli nawet nie są to póki co gry wysoko budżetowe, w dziedzinie „małe, ale świetne" mamy się czym pochwalić. Ot, taki Soldat, czyli coś w rodzaju *Worms* skrzyżowanym z deathmatchem - solidny kawał dobrej roboty! I jak wciąga! (O samej grze ciut więcej w dziale Freeware.) Wersja demo zjamuje 22 MB, jest naturalnie całkowicie po polsku (łącznie z instrukcją) i nie wątpię, że sporo z was po zagraniu skusi się na nabycie jej pełnej wersji. I słusznie, należy popierać polskie produkty, bo tworzy się tak nowe stanowiska pracy, jak to tłumaczą w TV. No to popierajmy!

Klawiszologia
[A] - bieg w lewo
[D] - bieg w prawo
[W] - skok
[S] - kucanie
[Lewy przycisk myszy] - strzał
[Prawy przycisk myszy] - dopalacze
[E] - przytrzymać albo po chwili puścić, aby rzucić granat
[F] - wyrzucenie broni
[X] - pozycja leżąca
[Q] - zmiana na druga bron
[R] - zmiana magazynka
[T] - chat
[Tab] - włącz/wyłącz menu broni na stałe podczas oczekiwania na respawn

(Powyższe klawisze można zmienić w opcjach PLAYER.)

[/] - komenda
[F1] - tabela graczy z wynikami
[F2] - status gracza
[F3] - statystyki (FPS, ping, obciążenie sieci)
[F4] - zapisanie screenshota (do katalogu Soldat\Screens)
[F5] - zatrzymanie/odgrywanie muzyki
[F6] - następna ścieżka muzyki
[F8] - nagrywaj demo
[F9] - minimalizacja programu
[F10] - pauza
[ALT] - + klawisze a, b, c... lub 1, 2, 3... 0 - gotowe odzywki w chacie lub komendy
[ESC] - zatrzymanie gry i pokazanie jej menu

Gatunek: arcade/akcja
Wymagania: C333 + karta grafiki 8 MB - i będzie dobrze

Splinter Cell

Jedno zdanie: Sam Fisher powraca. I to chyba winno wam wystarczyć. Nie?

To poczytajcie recenzję w tym CDA - ja tu tylko powiem, że powraca on w dobrej formie. I skopie tyłek terrorystom. Demo zajmuje 190 MB i obejmuje 1 etap - rozgrywający się w pociągu na trasie Paryż-Nicea (będziecie go mogli zwiedzić także od strony, jakiej (założę się) nigdy jeszcze nie widzieliście). Podpowiem tyle: TRZYMAJCIE SIĘ (mocno!). :)

Gatunek: akcja/symulator
Wymagania: P3 1 Ghz, 128 MB Ram, akcelerator, Win 9x/00/ME/XP

- nie

gdy
y coś
iłego
) wro-

MB.
ud?

DOOM 3 już blisko

I chyba tym razem wypada wierzyć. Słowa powyższe bowiem wygłosił nie kto inny jak sam John Carmack - współzałożyciel i współszef id Software w trakcie swego wystąpienia na marcowym Game Developers' Conference (GDC). Carmack potwierdził również pogłoski, jakoby id myślało już intensywnie nad kolejnym first-person shooterem (tym razem pojawić się znacznie szybciej niż tworzony od czterech lat DOOM 3) i zdementowało ostatecznie plotki, jakoby miał nim być remake *Quake'a II*. Więcej w temacie być może na E3.

www.doom3.com

Co z Sims Online?

Ponoć niezbyt stosowne jest kopanie leżącego, z drugiej jednak strony, rozmiary porażki są tak imponujące, że nie sposób przejść nad tym do porządku dziennego. Chodzi zaś o The Sims Online - świat wirtualny, w którym Simsy mogłyby poprzestawać z innymi „żywymi" Simsami. Projekt ten kosztował Electronic Arts ok. **300 milionów** (MILIONÓW!) dolarów i zakładał, że dziś, tj. w rok po premierze, z pieniędzy zrzucać się będzie regularnie **1 milion subskrybentów**. W istocie jest ich około... 80 tys.

www.thesimsonline.com

Kult = Kult: Heretic Kingdoms

Niemieckie 3D People ogłosiło przemianowanie Kult na Kult: Heretic Kingdoms. Jednocześnie potwierdzona została **czerwcowa data premiery** tego interesującego role-playing fantasy.

www.cult.3dpeople.de

Pariah

Digital Extremes - firma-siostra unrealowego Epica, współtwórcy m.in. *Unreal Tournament* (PC, DC, PS2) i *Unreal Championship* (XBX) zrywają ze światem U, a kolejne ich dzieło - Pariah (PC, XBX) - wyda budżetowe Groove Games! Już samo to wystarczy, by informacje o „przeprowadzce" znalazły się na pierwszych stronach prasy bulwarowej. A przecież wspomnieć też trzeba o samym Pariah, który - choć jak dotąd bardzo skryty - prezentuje się więcej niż okazale! Pariah - czyli Parias - to first-person shooter tworzony jest w studiach Digital Extremes od ponad dwóch lat. Jego atuty to **nacisk na warstwę fabularną i elementy taktyczne**, dzięki którym ma być wyjątkowym doznaniem dla gracza. Pariah oglądany od strony technicznej zaś to imponujące połączenie najnowszej inkarnacji **technologii Unreal i engine'u wiarygodnej fizyki Havok**. Więcej o Pariah - już po E3.

www.pariahgame.com

The Fall

Silver Style Entertainment potwierdził pogłoski, jakoby jego The Fall: Last Days of Gaia należałoby oczekiwać **dopiero późną wiosną**.

www.the-fall.com

XNA

Marcowa Game Developers' Conference była miejscem, z którego rzeczywiście widać było przyszłość gier komputerowych. Decydująca dla niej może okazać się nowa inicjatywa Microsoftu - XNA, czyli neXt-geNerAtion software development platform - zestaw narzędzi i technologii, które posłużą tworzeniu gier na wszystkie (!) platformy Microsoftu - Windows, Xbox, Windows Mobile. XNA współtworzą m.in. rozwiązania Epic Games, Valve Software, Criterionu (co ciekawe, nie wspomniano o id Software). Wprowadzenie standaryzacji ułatwić ma tworzenie gier i np. wspólną Windows i Xbox infrastrukturę Xbox Live czy - drobiazg – kontrolery funkcjonujące w obydwu środowiskach.

www.microsoft.com/xna/

Uru: To D'ni za free

UbiSoft spełnił wcześniejszą obietnicę daną fanom Uru: Ages Beyond Myst i oddał im za darmo - m.in. na swym ftp - To D'ni - pierwszy oficjalny dodatek tej niezwykłej logicznej adventure.

uru.ubi.com

Gooka: The Mystery of Janatris

Cenega ujawniła pierwsze szczegóły dotyczące Gooka: The Mystery of Janatris - ambitnego miksu przygodówek (zagadki), gier akcji, nawet role-playing (m.in. walka w turach). Jej niezwykłość polegać jednak ma nie tylko na wymieszaniu elementów wszystkich trzech gatunków, lecz także koncepcji bohatera - tytułowego Gooki. Ten jest sędzią i jednocześnie uzdolnionym telepatą czytającym w myślach rozmówców, a nawet wpływającym na ich postępowanie. Interesujący jest także świat gry, w którym gotyckie twierdze sąsiadują z budowlami epoki rewolucji przemysłowej. Gooka: The Mystery of Janatris - już w czerwcu.

www.cenega.com

Settlers V

Wieść o kolejnych Settlersach niespodzianką nie była - na możliwość ich zaistnienia zdążyliśmy już was uczulić. Niemniej dopiero teraz UbiSoft uznał za stosowne poprzeć nasze wcześniejsze doniesienia swym autorytetem i ogłosił wszem i wobec, że, owszem, **należy spodziewać się piątej części popularnych osadników.**

Niestety, dalsze (ale bliższe) informacje dotyczące nienazwanego dotąd Settlers V pojawić się mają dopiero na majowych E3. Dziś wiemy tylko tyle, że projekt ten realizowany jest przez twórców poprzednich gier serii - podległe obecnie UbiSoftowi niemieckie Blue Byte, i że koncentrować się ma na „rekonkwiście" królestwa jęczącego pod brzemieniem złowrogiego despoty, i że po raz pierwszy w historii Osadników akcja rozgrywać się będzie w pełnym trójwymiarze.

Więcej o Settlers V po E3. Ile milionów sprzedanych egzemplarzy dorzuci serii do tych skromnych dotychczasowych pięciu - przekonamy się zaś jesienią.

www.thesettlers.com

Projekt 2004

Wchodzisz w tę grę?

89.-

LEM

CONFLICT DESERT STORM II Gra PC

Jest rok 1991. Mija rok od rozpoczęcia Wojny w Zatoce. Operacja Pustynna Burza zakończyła się dużymi stratami po obu stronach - trzeba zmienić taktykę walki. Jesteś członkiem oddziału specjalnego, przerzuconego 300 km w głąb nękanego wojną kraju, na tyły wroga. Czeka Cię 10 ryzykownych misji, a ostatecznym celem jest wyzwolenie Kuwejtu. Jak jeszcze nigdy dotąd, Twoje działania decydują o dalszych losach wojny lub pokoju.

Już 20x w Polsce | **www. mediamarkt.pl**

Media Markt

Half-Life 2 i Half-Life 3

Gabe Newell z Valve Software ujawnił w jednym z wywiadów, że projekt *Half-Life 2* kosztował już **ok. 40 milionów (!) dolarów**. Potwierdził także (myśmy wiedzieli o tym już jesienią ubiegłego roku), że już w tej chwili, jeszcze przed premierą dwójki, Valve poważnie myśli o *Half-Life 3*...

www.valvesoftware.com

Thief: Deadly Shadows w czerwcu?

Krążą wieści, że *Thief* podzieli losy *Deus Ex: Invisible War* i gra w Europie ukaże się już po premierze amerykańskiej - **w czerwcu**.

www.thief3.com

Unreal Engine 3.0

Jeśli zachwyca cię *Far Cry*, to dla nas najlepszy dowód, że nie widziałeś jeszcze najnowszej inkarnacji technologii Unreal. Prezentowana po raz pierwszy grupce wybrańców z zewnątrz Epic Games w trakcie Game Developers' Conference 2004 przekonała nas, że rzeczywiście **przyszłość gier wygląda lepiej niż dobrze.** Funkcją, która wzbudziła największe uznanie widowni jest **nieprawdopodobna jakość tekstur**, w której bump-mapping zastąpiono virtual displacement mappingiem, za sprawą którego obiekty płaskie zdają się całkowicie plastyczne! Ich jakość sprawia z kolei, że możliwe jest upraszczanie modeli, które musiałyby się składać z milionów wielokątów, do postaci, w której jest ich nie więcej niż kilka tysięcy - dzięki „ubraniu" ich w tekstury stworzone w technice normal-mappingu - różnice są w zasadzie niezauważalne!

Unreal Engine 3.0 oferować ma także nowy, bardziej rzeczywisty system rozchodzenia się światła oraz co ciekawe - zintegrowany system fizyczny (Karma?). Epic jednak obiecuje, że nawet mimo nowych opcji zastosowanie ich technologii do tworzenia oraz edycji gier i ich elementów (np. nadawania właściwości fizycznych obiektom) nowych ma być równie proste jak dotychczas. Jedno jest pewne - warto czekać na pierwsze gry stworzone w oparciu o nową technologię!

www.epicgames.comv

Call of Duty: United Offensive

Potwierdziły się, choć wciąż jeszcze nieoficjalnie, pogłoski, jakoby jeszcze w tym roku premierę miał mieć **pierwszy oficjalny dodatek do znakomitego *Call of Duty*.** Ten, zatytułowany United Offensive, pozwoli wziąć udział w - ponownie - trzech kampaniach: brytyjskiej, amerykańskiej (Ardeny), radzieckiej (łuk Kurski). Twórcą dodatku jest Gray Matter - autorzy trybu single player *Return to Castle Wolfenstein*.

www.gmistudios.com

D-Day

Niezbyt dobrze kojarzone dotąd Monte Cristo Games (*Platoon*, grrr!) ma szansę odkupienia win. To za sprawą D-Day - gry twórców *Desert Rats vs. Afrika Korps*, która - wydana w dokładnie 60 lat po D-Day, 6 czerwca - spróbuje odtworzyć tamten czas. D-Day wirtualny rozpocznie się tak samo jak rzeczywisty - od lądowania na plaży Omaha, desantu powietrznego na St. Mere l'Eglise, przejęcia portu w Cherbourg i miasta St. Lo i toczyć będzie aż do sierpnia, do całkowitego wyzwolenia Normandii. **D-Day rozgrywany ma być w pełnym trójwymiarze, wykorzystując przy tym dynamiczne cienie, deformacje terenu, efekty pogodowe.** Akcja toczyć się ma w czasie rzeczywistym, jednak bez obaw, stratedzy, istnieć ma aktywna pauza. D-Day rozpocznie się, tak jak 60 lat temu - 6 czerwca.

www.montecristogames.com/Etats-unis/ImageInterface/ddayintro.htm

GameOn NY

Wygląda na to, że ten rok obfitować będzie w targi i prezentacje. Po marcowej Game Developers' Conference, majowym E3, sierpniowym Games Convention w Lipsku, wrześniowych ECTS i Tokyo Game Show odbędzie się jeszcze jedna impreza tego typu - listopadowe GameOn NY. GameOn NY odbędą się 12-14 listopada w nowojorskim Madison Square Garden ma być czymś w stylu TGS - a więc imprezą otwartą także, a może przede wszystkim dla graczy (ale z uwagi na gorący świąteczny okres - także dla wystawców). Więcej o GameOn NY - jesienią.

www.gameonny.com

Salvo

Duet Spruegames-Shrapnel Games ogłosił plany wydania

strategii morskiej, dzięki której gracze posmakują refowania żagli i mocy salwy burtowej. Gra zatytułowana *Salvo* pozwoli im kierować armadami blisko 60 statków. Premiera *Salvo* - na dniach.

www.spruegames.com/games.htm

EA i Gas-Powered Games

Znamy już osobę wydawcy nieogłoszonej jeszcze oficjalnie strategii czasu rzeczywistego Gas-Powered Games, która określana jest jak dotąd jako *Supreme Commander*. Jest nim - jakby inaczej - Electronic Arts, które coraz śmielej określać można jako Microsoft gier komputerowych... Projekt *Supreme Commander* przewidziany jest na rok... 2006.

www.gaspowered.com

Sam & Max R.I.P.

LucasArts ogłosił decyzję zaprzestania prac nad Sam & Max Freelance Police - sequela jednej z kultowych lucasowskich adventure - *Sam & Max Hit the Road*. Decyzja ta zaskoczyła nie tylko fanów tej policyjnej

Far Cry Sandbox Editor

Crytek-UbiSoft spełnił wcześniejszą obietnicę dotyczącą opublikowania edytora *Far Cry*. Chętnych, by spróbować sił jako twórca poziomów do tego nadzwyczajnego shootera, zapraszamy na FTP UbiSoftu, na którym znaleźć można **kompletny edytor, wraz z instrukcją.**

ftp.ubisoft.com

Nagrody GDC

Zwieńczeniem pierwszego dnia Game Developers Conference (San Jose, USA) była ceremonia rozdania nagród GDC. Zwycięzcami Czwartej Edycji GDC okazali się:

BioWare Corp. - za Grę Roku *Star Wars: Knights of the Old Republic*

BioWare Corp. - za Postać Oryginalną (HK-47) ze *Star Wars: Knights of the Old Republic*

Infinity Ward - za najlepszy debiut (*Call of Duty*)

Chuck Russom z Inifity Ward - za najlepszy dźwięk (*Call of Duty*)

David Chateauneuf, Patrice Desilets, Jordan Mechner i PoP Team (UbiSoft) - za design w *Prince of Persia: The Sands of Time*

Dominic Couture, Feng Quan Wang i PoP Team (UbiSoft) - za programowanie w *Prince of Persia: The Sands Of Time*

Masanao Arimoto, Yoshiki Haruhana i Satoru Takizawa (Nintendo) - za grafikę w *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (GameCube)

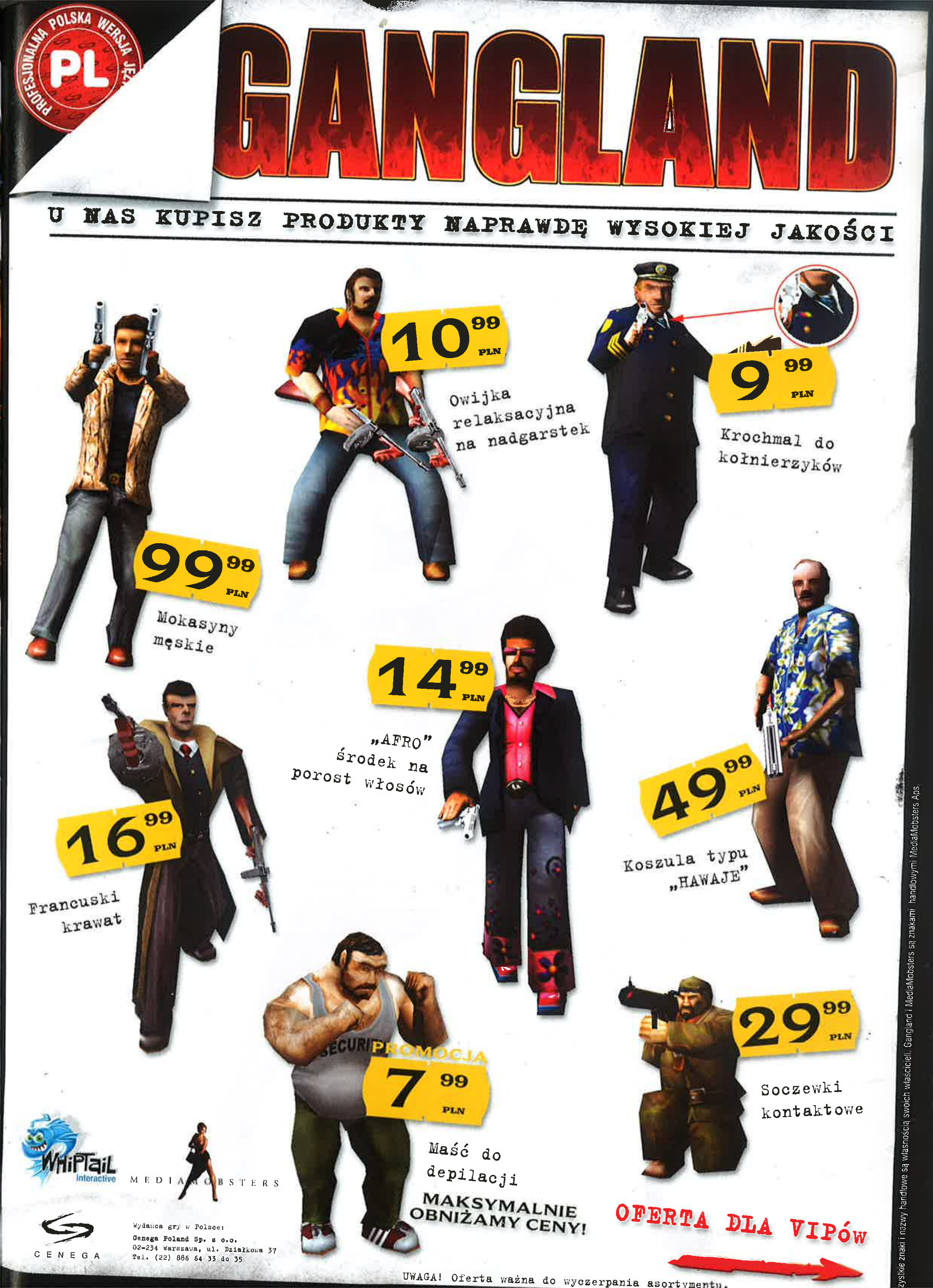
David Gaider, Drew Karpyshyn, Luke Kristjanson i Peter Thomas (BioWare Corp.) - za scenariusz i dialogi w *Star Wars: Knights of The Old Republic*

www.gdconf.com

Dziecię Chaosu w Beyond Divinity

Jak informuje CD Projekt, w polskiej edycji Beyond Divinity (sequela *Divine Divinity*) znajdzie się polskie tłumaczenie opowiadania *Dziecię Chaosu* autorstwa Rhianny Pratchett - córki Mistrza Terry'ego! Redakcja ma nadzieję, że Rhianna odziedziczyła choć część talentu ojca i opowiadanie to, w odróżnieniu od *Świątyni Złych Żywiołów* da się czytać...

www.beyond-divinity.com



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZ
PL
GANGLAND
U NAS KUPISZ PRODUKTY NAPRAWDĘ WYSOKIEJ JAKOŚCI
10 99 PLN
Owijka relaksacyjna na nadgarstek
9 99 PLN
Krochmal do kołnierzyków
99 99 PLN
Mokasyny męskie
14 99 PLN
„AFRO" środek na porost włosów
16 99 PLN
Francuski krawat
49 99 PLN
Koszula typu „HAWAJE"
PROMOCJA
7 99 PLN
Maść do depilacji
29 99 PLN
Soczewki kontaktowe
MAKSYMALNIE OBNIŻAMY CENY!
OFERTA DLA VIPÓW
WHIPTAIL Interactive
MEDIA MOBSTERS
CENEGA
Wydawca gry w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 886 64 33 do 35
UWAGA! Oferta ważna do wyczerpania asortymentu.
zystkie znaki i nazwy handlowe są własnością swoich właścicieli. Gangland i MediaMobsters są znakami handlowymi MediaMobsters Aps.

The Sims 2 Body Shop

Dobre wieści dla simsofanów - już w maju, na długo przed premierą The Sims 2, ich twórcy Maxis oddadzą graczom samodzielne narzędzie, które umożliwiać ma tworzenie „spersonalizowanego contentu" do tej wyczekiwanej przez miliony gry. Narzędzie to nazywane **Body Shop** pozwoli zawczasu przygotować wygląd simowego alter ego - od fryzury poprzez kolor oczu, po kształt nosa i podbródka. W skład zestawu wchodzić mają także wzorce ubiorów, które można będzie samodzielnie „zaprojektować", korzystając z zewnętrznych aplikacji graficznych: od Photoshopa po... Microsoft Paint. Warto podkreślić natomiast, że Body Shop nie pozwoli modyfikować osobowości Sima.

www.thesims2.com

SpellForce: Breath of Winter

Recenzowany przez nas w poprzednim numerze *SpellForce: The Order of Dawn* - interesująca i jak się okazuje także udana „strategia role-playing" już wkrótce - jeszcze w tym roku - rozbudowana zostanie o swój **pierwszy oficjalny dodatek**. Ten zatytułowany Breath of Winter zawierać ma m.in. nową 40-godzinną kampanię single player oraz, uwaga - tryb coop, w którym możliwe ma być wspólne tępienie komputerowych oponentów.

Więcej o Oddechu Zimy - latem.

spellforce.jowood.de

PoP sequel na święta!

O radości!... UbiSoft potwierdził, że kanadyjski PoP Team nie spoczął - choć miałby do tego prawo - na laurach i realizuje sequel najlepszej platformówki ubiegłego roku - *Prince of Persia: The Sands of Time*! I jeszcze jedno - następca *PoP* pojawić się ma w grywalnej formie w **trakcie majowych E3**! Jeszcze jeden powód, by czekać...

www.princeofpersiagame.com

zwierzęcej pary (natychmiast zorganizowali oni kilka online'owych petycji do LucasArtsu), ale także twórcę postaci Sama i Maxa - Steve'a Purcella, który twierdzi, że *„nie mógłby być bardziej zadowolony ze scenariusza i dialogów, grywalności, zabawnych animacji i czarującego świata 3D, jaki stworzył team Mike'a*

Stemmle'a.". Ostatnii screenshot z gry - powyżej.

www.lucasarts.com

EA i Castaway

I ponownie coś o Electronic Arts – ściślej o nawiązaniu przez tego światowego giganta współpracy z Castaway Entertainment - studiem developerskim ośmiu byłych pracowników Blizzarda - współtwórców *Diablo, Diablo II* i *Diablo II: Lords of Destruction.* Przedmiotem umowy jest niezaprezentowana jak dotąd publicznie role-playing light.

www.castawayentertainment.com

Stargate SG-1

Wiemy wreszcie, o jaki to „znany serial" chodziło JoWooD Productions, gdy ten prezentował swój najnowszy plan wydawniczy. Serialem tym jest Stargate SG-1. Niestety, na dalsze informacje - choćby gatunek i planowane platformy - przyjdzie nam poczekać do maja, do E3.

www.jowood.com

Sun i serwery crossplatformowe

Sun Microsystems, na tegorocznej Game Developers' Conference zaprezentowało prototyp serwera gier obsługującego jednocześnie gry PC i konsol. Jeśli uwzględnić przy tym plany Microsoftu - a ściślej platformę XNA - nie sposób nie przyznać, że jest szansa, by już wkrótce, powiedzmy za 2 lata, gracze PC i następcy Xboxa grali wspólnie.

www.sun.com

RollerCoaster Tycoon 3(D)

Jak informuje Atari, już wkrótce - jeszcze w tym roku - kolejna „stara" seria przeniesie się nieodwołalnie w trzeci wymiar. Tym razem chodzi o RollerCoaster Tycoon, a ściślej trzeci tytuł serii słynnego menedżera wesołego miasteczka.

www.rollercoastertycoon.com

Eidos przejmuje IO

Eidos Interactive ogłosił sfinalizowanie procesu przejęcia kontroli nad duńskim IO Interactive - twórcami serii *Hitman* (trójka, *Contracts*, na dniach). Przy okazji ujawnione zostały plany stworzenia nowej gry serii *Freedom Fighters*.

www.ioInteractive.com

Marian P.
vel „KRAJALNICA"

Jako stary boss mogę powiedzieć, że Gangland nie da się porównać z niczym innym. Od tej gry lepsza jest tylko prawdziwa mafijna robota w ciemnej dzielnicy. Połączenie trzech gatunków - strategii czasu rzeczywistego (RTS), gry role-playing (RPG) i symulacji (SIM) z dużą domieszką dynamicznej akcji to jest to!!!

POLECA

Więcej informacji na
www.gangland.gry-online.pl

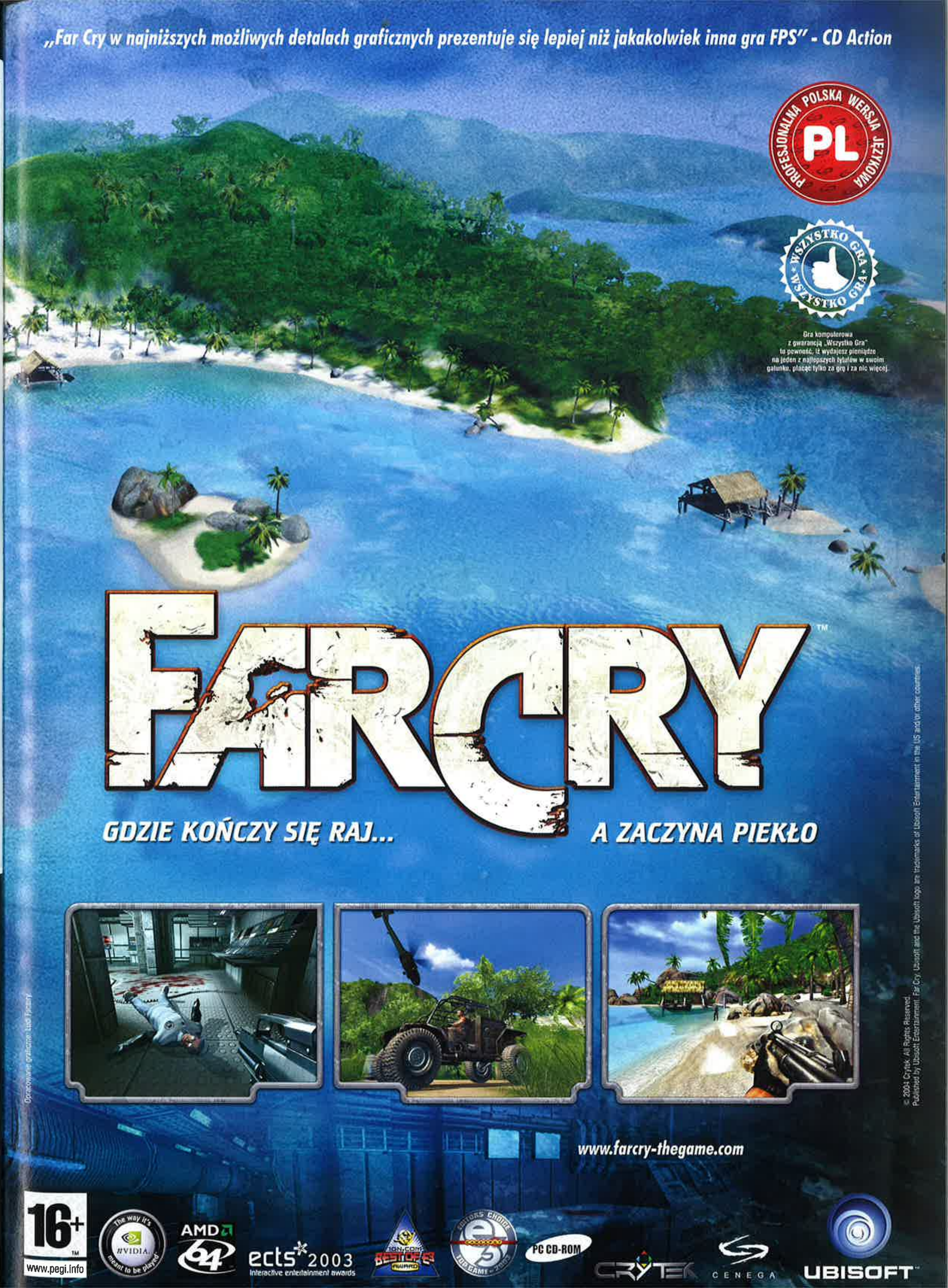
OFERTA DLA VIPów

Z czystym mafijnym sumieniem polecam ten (OCENZUROWANO) Gangland. Wszystkie zdarzenia przedstawione odwołują się do ciężkiej, niewdzięcznej pracy, jaką od lat wykonuję z moja rodziną i kolesiami. Kto jak kto ale ja, Krajalnica, dużo wiem o zawodzie bossa mafijnego. Zaufajcie mi!
(...)
Piękne (OCENZUROWANO) tzn. kobiety pracujące, malownicze scenerie i krajobrazy przedstawione w Gangland, te wybuchy, strzały. Aż serce się kraje, chce się powrócić na matki łono, przeżyć to jeszcze raz. Jeszcze raz ściągać haracze, likwidować (OCENZUROWANO) kolesi, podrzucać bomby i kasować mokrą robotę.
Żyć nie umierać...
(...)
Gangland to rasowy produkt. Rasowy jak moja suka bullteriera. Wszystko jest w nim rasowe do kości.

Whiptail Interactive · MediaMobsters · CENEGA

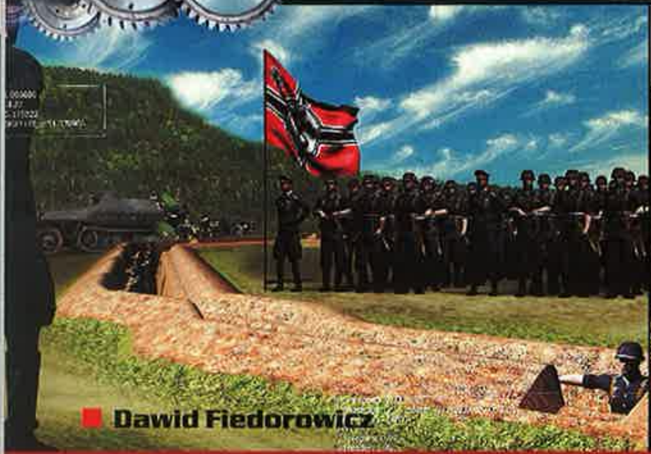
Wszystkie znaki i nazwy handlowe są własnością swoich właścicieli. Gangland i MediaMobsters są znakami handlowymi MediaMobsters Aps.

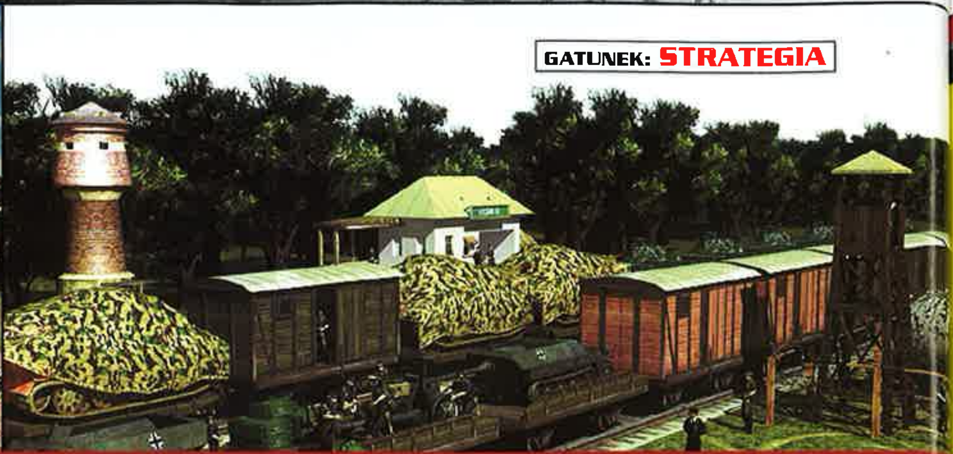
Opracowanie graficzne: Lull Factory



...zystkie znaki i nazwy handlowe są własnością swoich właścicieli. Gangland i MediaMobsters są znakami
...dlowymi MediaMobsters Aps.

GATUNEK: STRATEGIA





Dawid Fiedorowicz

OFFICERS

Zapowiada się ostra walka o serca (a raczej portfele) miłośników gier strategicznych w realiach II wojny światowej. Po obu stronach frontu staną Rosjanie. Twórcy gier *Blitzkrieg II* oraz Officers prześcigają się w pomysłach, aby to ich produkt trafił na wasze dyski. Sprawdźmy, czym chcą nas zaszokować autorzy drugiego z tych tytułów?

Zacznijmy od rzeczy podstawowych. Czym będzie Officers? Gra jest niczym innym jak **klasyczną strategią czasu rzeczywistego (RTS), z naciskiem położonym na działania wojenne, ale bez całkowitego lekceważenia ekonomii**. Tak, tak, oprócz karabinów i armat musimy naszym żołnierzom **zapewnić wikt i opierunek**. Wiem, że wielu zatwardziałym wirtualnym generałom może się taki pomysł nie spodobać, ale gra niewątpliwe zyskuje na tym posunięciu porządną dawkę realizmu. A należy zaznaczyć, że jest on tu najważniejszy.

Plan wycieczki

Gdzie przyjdzie nam walczyć? Autorzy **obiecują wszystkie fronty II wojny światowej**. Obok znanych miejsc, takich jak Normandia czy Ardeny, pojawią się dotąd zapomniane przez twórców gier Dania, Chorwacja czy Bałtyk oraz wiele innych.

Mimo że głównymi bohaterami rozgrywki będą **armie: radziecka i niemiecka**, będziemy mogli poprowadzić w bój także **Amerykanów, Anglików, Francuzów, Włochów, Finów, Bułgarów, Rumunów, Belgów, Holendrów oraz Norwegów**. A na deser oczywiście **Wojsko Polskie**! Na myśl o kampanii wrześniowej ślina niczym rwący potok spływa po mej brodzie. :)

> **Officers = Kombat**
>
> Do niedawna gra nazywała się jeszcze *Kombat: Gott mit Uns*. Ale dosłownie na dzień przed złożeniem tego tekstu otrzymaliśmy informację o zmianie tytułu.

Niestety jest jedno „ale". Otóż, wszystkie armie zostaną odwzorowane w każdym szczególe - mowa to o liczebności, uzbrojeniu, logistyce. Jak już wspominałem - realizm, realizm i jeszcze raz realizm! Zatem - jak zapowiadają autorzy - pokonanie Wermachtu ułanami będzie zadaniem na najwyższym poziomie trudności. Takie małe polskie mission impossible.

Historia alternatywna?

Możliwa jest wszelako **kompletna zmiana biegu historii** (wojna jednak musi wybuchnąć - tego nie da rady zmienić w żaden sposób). Co powiecie na przyłączenie się Polski do państw Osi? Czyn może niezbyt chwalebny, ale jak to miło być choć przez moment z tymi „silniejszymi". A może atak Francuzów na Rzeszę od zachodu zamiast wojny „śmiesznej" (inaczej zwaną „siedzącą") na początku konfliktu? A może Hitler rezygnuje z planu Barbarossa (atak na ZSRR)? Skończmy te gdybania i powróćmy do sedna sprawy.

Podziwiamy widoki

Po obejrzeniu obrazków i filmików z gry muszę stwierdzić, że jest nieźle - w porywach, nawet bardzo dobrze lub bosko! O ile tereny naturalne (lasy, stepy, pustynie) są wykonane przeciętnie, to **miasta powalają**. Te ruiny, powybijane szyby, ślady wybuchów, zaśmiecone ulice... Wrażenie jest niesamowite. Należy wspomnieć, że większość z nich została wykonana na podstawie **prawdziwych map, zdjęć, pocztówek**. Berlin, Moskwa, Warszawa czy Paryż - wszystkie wyglądają bardzo realnie. Każde z miast ma charakterystyczne dla siebie zabudowania. Nie należy liczyć, że zobaczycie przedwojenny domek

 W to zagramy już wkrótce!

waszej babci, jednak ogólny schemat osiedli będzie w 100% zgodny z rzeczywistością. Bardzo dobrze zostały wykonane zabytki, więc będziecie mieli możliwość obejrzenia Zamku Królewskiego i Wieży Eiffela. I te miasta po prostu **żyją**! Tu i ówdzie przemykają ludzie, kot przebiega ulicę, krówki pasące się na łące tuż za rogatkami - wszystko to sprawia, że mamy wrażenie bycia tam. Gołym okiem widać, że nad tym elementem graficy spędzili kawał czasu (i chwała im za to!). Zapomniałem jeszcze wspomnieć o najważniejszym - wszystko to widzimy w pełnym trójwymiarze!

Maniacy...

W grze czeka na nas masa pojazdów. Od ciężarówek, przez samochody pancerne do ciężkich czołgów, samoloty (od maleńkich maszyn zwiadowczych, po bombowce strategiczne) oraz flota. Wszystkie pojazdy zostały odwzorowane bardzo dokładnie, przy czym pomocni okazali się konsultan-

Officers
Producent: **Game Factory**

ci - i nie chodzi tu wcale o historyków zza biurek - przy grze pracowali inżynierowie. Możemy dojrzeć wszystkie, nawet najmniejsze elementy naszych argumentów w walce z wrogiem. Nawet takie - wydawałoby się - nieistotne jak wygląd włazu czy kształt zbiornika paliwa (o wyglądzie kół nie wspominając). **Raj dla maniaków uzbrojenia** (hi, Mac Abra)!

Podobnie ma się sprawa z piechotą. Widzimy każdy szczegół uzbrojenia i umundurowania wojaków. Twórcy zadbali nawet o to, abyśmy nie mieli problemów z rozpoznaniem stopnia naszych żołnierzy. Podczas oglądania obrazków nieraz krzyczałem (sam do siebie): :) „O! Polski major" czy „radziecki oficer z orderem Lenina!". Ciekawostką są jednostki specjalne, które dotychczas niezbyt często pojawiały się na monitorach - mowa tu o **Waffen SS** czy **NKWD**.

Data rozpoczęcia walk?

W tym momencie **nie jest ona znana**. Na dniach ma się ukazać demo, ale co do finalnej wersji na razie ani widu, ani słychu. Jednak warto czekać. Gwarantuję, że Officers zapewni dni niezłej zabawy wszystkim miłośnikom komputerowych działań wojennych.

GATUNEK: SKRADANKA

Hitman Contracts

■ **Diabolik**

Mówią na niego 47, jednak nikt nie wie, jak naprawdę się nazywa. Pochodzi z Rumunii, ale operuje na całym świecie. Przez pewien czas pracował dla Agencji, później przeszedł na emeryturę. Powrócił do zawodu, kiedy porwano jego mentora i opiekuna, włoskiego kapłana o imieniu Vittorio. Choć był zamieszany w liczne międzynarodowe incydenty, nigdy nie potwierdzono oficjalnie jego istnienia. Tej nocy jego kariera dobiega końca.

47 umiera. Ściany paryskiego hotelu mają barwę zaschniętej krwi. Jego krwi. Przeszyte chłodem palce kurczowo zaciska na spuście Beretty. Z trudem unosi broń. Zanim straci przytomność, magazynek będzie pusty.

Zaintrygowani? Jeśli tak, twórcy z IO Interactive osiągnęli cel. W ten bowiem sposób zaczyna się Hitman: Contracts - sequel, na który czekamy od chwili, kiedy 47 z różańcem w zbroczonej krwią prawicy opuścił włoski zakon, w którym zaszył się w drugiej części gry. Autorzy obiecują tytuł jeszcze ciekawszy, większy i bardziej dopracowany. I szczerze mówiąc, trudno im nie wierzyć.

Umysł zabójcy

W poprzednich częściach odwiedziliśmy między innymi afgańskie miasteczko, posiadłość japońskiego prominenta, okryty tajemnicą zakład psychiatryczny i kambodżańską dżunglę. Tym razem czeka nas o wiele niebezpieczniejsza podróż - **podróż w najciemniejsze zakamarki świadomości 47.** Słyszeliście zapewne, że kiedy człowiek umiera, całe życie staje mu przed oczami? Właśnie na tym pomyśle oparty jest najnowszy Hitman. Zabójca przypomina sobie zlecenia, jakie otrzymywał na różnych etapach kariery. Każde takie „wspomnienie" stanowi osobną misję. Na tym etapie trudno powiedzieć, czy poznamy wydarzenia z zagadkowej przeszłości 47 - autorzy jednak gwarantują, że to, co zobaczymy, pozwoli nam spojrzeć na tytułowego antybohatera z zupełnie innej strony. Mimo że początkowo zadania będą się wydawały ze sobą niezwiązane, w pewnym momencie zaczniemy dostrzegać łączące je nici. Te pojedyncze ogniwa zebrane razem okażą się tworzyć ogromną sieć zdrady i korupcji. Niestety za poznanie rozwiązania zagadki przyjdzie nam słono zapłacić. Krążą jednak plotki, że misja w Paryżu wcale nie jest tą ostatnią...

Pocztówka z miejsca zbrodni

Zanim przypadnie mu przywilej podziwiania wieży Eiffela, 47 odwiedzi pokaźną (ale nieujawnioną) liczbę innych kolorowych miejscowości. I tak na przykład, czeka nas wycieczka po **angielskim dworze, kolejna wizyta w Chinach i partyjka pokera w Las Vegas. Polować będziemy nawet na mroźnych stepach Syberii**. Jak dotąd najwięcej wiadomo o przygodzie w zakładzie masarskim. Naszym celem będzie tam niejaki Meat King - „król mięsa", czyli obleśny otyły zboczeniec. **Wystarczy powiedzieć, że jeśli robiłeś u niego zakupy, prawdopodobnie jesteś żyjącym w błogiej nieświadomości kanibalem**. Trudno o bardziej odrażającego przeciwnika (pod tym względem Meat King bije reżysera z nadchodzącego wielkimi krokami *Manhunta* na głowę), ale jak mówi stare porzekadło - kto mieczem wojuje... Dlatego musisz stać się okrutniejszy nawet od najokrutniejszego wroga.

Narzędzie artysty

Beretta, dragunow... wszystkie bronie palne z poprzednich gier serii powracają. Ale by odpłacić potworowi pięknym za nadobne, warto się zdecydować na bardziej... bezpośrednie metody. Do twojej dyspozycji ponownie oddano wszelkiego rodzaju noże, tasaki i inne kuchenne niezbędniki. Swoje miejsce ma też wysłużona garota. Projektanci z IO jednak doszli do wniosku, że warto wprowadzić też subtelniejsze sposoby pozbycia się przeciwnika. Stąd możliwość humanitarnego unieruchomienia takiego delikwenta. **Wystarczy przybić go do ściany** - od czego w końcu mamy pistolet na gwoździe. Estetów zadowoli też z pewnością inny śmiercionośny drobiazg – **piła łańcuchowa**. Ostatecznie możesz też użyć kija bilardowego. Twórcy Hitmana to sadyści. Ale to przecież nic złego.

Portret mistrza

Wszystko to przedstawione jest oczywiście w mistrzowskiej oprawie. Modele postaci wyglądają **lepiej niż kiedykolwiek**, a ich animacja stała się niepokojąco realistyczna. Tekstury - rzecz jasna, w wysokiej rozdzielczości - porażają ogromem włożonej w nie pracy i ilością zawartych szczegółów. Fizyka, która zawsze należała do mocnych stron serii, została dopracowana. Największym krokiem do przodu jest jednak nowe dynamiczne oświetlenie, konkurujące z tym, które ludzie Warrena Spectora stworzyli na potrzeby *Deus Eksa 2* i *Thiefa 3*. Wprowadza to do rozgrywki zupełnie nowy element i podobnie jak w *Splinter Cellu*, przyjdzie ci zbijać żarówki, wyłączać zasilanie czy odcinać źródło prądu. Wszystko to po to, aby strażnicy twojej ofiary nie zdołali cię dostrzec. I choć zawsze możesz się schować za przypadkową skrzynią czy zwalonym regałem, nigdy nie masz pewności, czy nie zdradzi cię twój cień.

Marsz pogrzebowy

Ścieżką dźwiękową jak zwykle zajmuje się Jesper Kyd. Tym razem zamierza on odejść od epickich i wykonywanych przez orkiestrę kompozycji. Hitman: Contracts ma być tytułem surowym i brutalnym – właśnie taką atmosferę stara się oddać utalentowany Duńczyk. Nowe utwory będą pełne elektroniki, agresywne, zbliżające się nieco do nurtu muzyki klubowej, ale z silnymi elementami kultury industrialnej. Próbki twórczości Kyda można usłyszeć na oficjalnej stronie gry **www.hitmancontracts.com**. Ciekawskim polecam **www.jesperkyd.com** - witrynę artysty.

Post Mortem

Wiemy już, że do roli 47 powróci **David Bateson**, którego pozbawiony emocji głos nadał tajemniczemu zabójcy osobowość. Niepotwierdzone plotki donoszą również, że spotkamy się z Dianą, która dotrzymywała nam towarzystwa w poprzednich *Hitmanach*. Słowem, Hitman: Contracts zapowiada się znakomicie.

A zatem **podróż dookoła świata, międzynarodowa tajemnica i galony karmazynowego płynu**. Nikt nie próbuje udawać, że Contracts to ostatnia gra z serii. Trudno się jednak oprzeć galopującej wyobraźni - jak zakończy się ten rozdział? W przeciwieństwie do Lary Croft 47 jest postacią, która ciągle się rozwija. Poznajemy nowe fakty z jego przeszłości, sam bohater co i rusz pokazuje się z nieznanej intrygującej strony. I choć mogłoby się wydawać, że trudno będzie o nim powiedzieć coś nowego, cytat zamieszczony na oficjalnej stronie gry napawa optymizmem. *„Kiedy zabijasz dla pieniędzy, nie ma żadnych reguł"*.

1 Hitman: Contracts

Producent: IO Interactive

LACRIMAL®

Roztwór 14 mg/1 ml
2 butelki 5 ml

– krople do oczu
Alcohol polyvinilicus

- zastępuje naturalne łzy
- łagodzi dokuczliwe uczucie piasku pod powiekami
- przeciwdziała podrażnieniu spojówek
- stosowany w zespole „suchego oka" oraz jako kosmetyk do przemywania oczu

Potrzebują go Twoje oczy – suche, swędzące i zaczerwienione!

* w czasie nauki, gdy:

- spędzasz dużo czasu przed komputerem
- dużo czytasz
- przebywasz w pomieszczeniach suchych, centralnie ogrzewanych, klimatyzowanych

* w czasie odpoczynku, gdy:

- długo przebywasz na słońcu i wietrze
- przez wiele godzin prowadzisz samochód
- przebywasz w pomieszczeniach, gdzie pije się alkohol i pali papierosy

* na co dzień, gdy:

- stykasz się z kurzem i dymem (zwłaszcza papierosowym)
- nosisz soczewki kontaktowe
- stosujesz doustną antykoncepcję
- przyjmujesz leki przeciwdepresyjne

I łza się w oku kręci

Polfa Warszawa S.A.

ul. Karolkowa 22/24, 01-207 Warszawa
www.polfawar.com.pl
e-mail: zoi@polfawar.com.pl
Informacji o leku udziela:
Dział Medyczny tel. (0 22) 691 35 65
Oddział Promocji tel. (0-22) 691 36 92
fax (0-22) 691 35 74
Dział Sprzedaży Krajowej tel. (0 22) 691 36 14

Przed użyciem zapoznaj się z ulotką, która zawiera wskazania, przeciwwskazania, dane dotyczące działań niepożądanych i dawkowanie oraz informacje dotyczące stosowania produktu leczniczego, bądź skonsultuj się z lekarzem lub farmaceutą.

GATUNEK: RTS/SIM

Sir Torpeda

Black & White II

Black and White – zabawa w boga – gra, obok której trudno było przejść obojętnie. Premiera drugiej części zbliża się wielkimi krokami. Już niedługo znów będziemy mogli zawładnąć życiem ludzi Edenu...

Peter Molyneux, po sukcesach kolejnych części gry *Populous*, postanowił kiedyś stworzyć następny produkt, w którym przetrwanie całych społeczności zależeć będzie tylko od naszego chwilowego kaprysu. Tak powstała gra *Black and White*, w której... **gracze stawali się bogami.** W ramach używania mocy pokonywali przeciwników i niszczyli wszystko bądź okazywali miłosierdzie, tym samym umacniając ludzi w wierze.

Przynajmniej takie były założenia – gra jednak była za krótka dla tych, którzy naprawdę się w nią wciągnęli, i zbyt nużąca dla pozostałych. Tak naprawdę rozgrywka sprowadzała się do tego, że trzeba było cały czas zajmować się albo wyznawcami, albo chowańcem, który pośrednio reprezentował nas w świecie Edenu. Czyli na dobrą sprawę człowiek stawał się nianią małych ludzików bądź gigantycznego zwierzaka, co jako żywo przypominało zabawę z popularnymi wtedy zabawkami Tamagochi.

Zapowiada się na to, że twórcy wyciągnęli odpowiednie wnioski i Black and White 2 skupi się na innych aspektach egzystencji wyznawców różnych bóstw.

WOJNA! WOJNA!

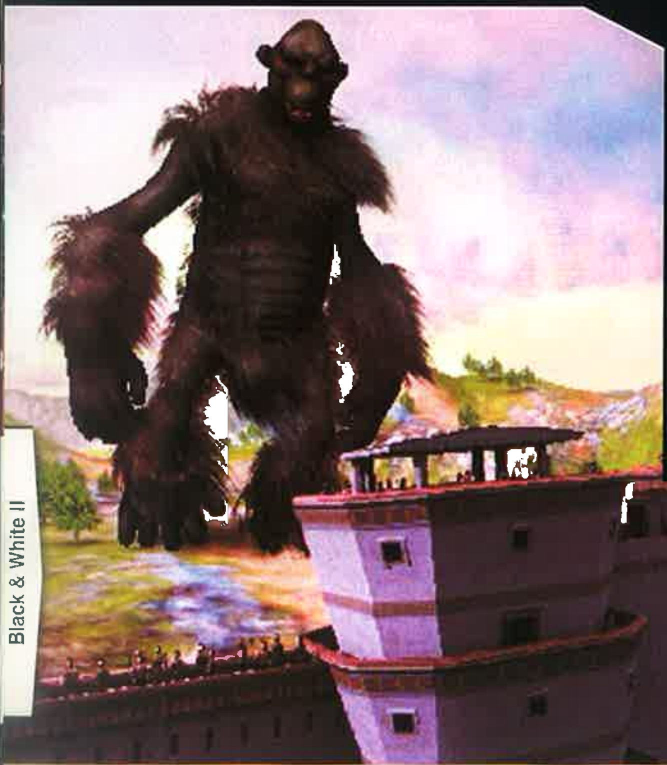
Do świata Edenu wracamy w parę wieków po tym, jak zostawiliśmy to miejsce w pierwszej części. Poznać można to po postępie technicznym, który zdążył się w nim dokonać. Mieszkańcy nauczyli się już obrabiać brąz, tworzyć zaawansowane fortyfikacje i machiny oblężnicze.

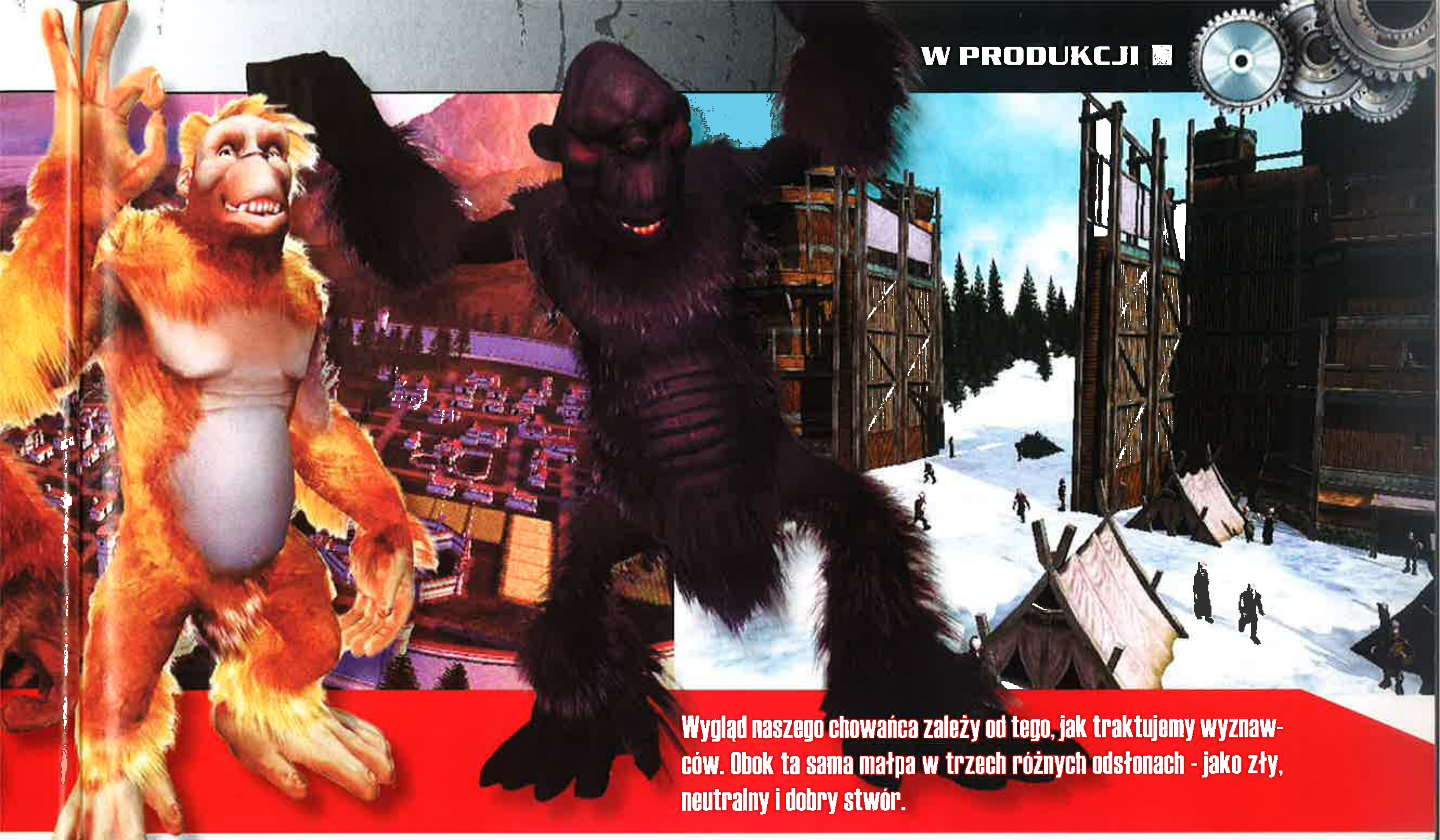
A właśnie – machiny oblężnicze. **Wojna wisi w powietrzu i jest to tylko kwestia czasu, kiedy nasi wyznawcy będą musieli ruszyć w bój bądź bronić się przed atakami.** Dzięki namiotom rekrutacyjnym tworzyć będziemy wielkie armie i małe oddziały. Sterowanie tak sformowanymi jednostkami nie ma być szczególnie trudne – paroma kliknięciami wskażemy miejsce, a nasi wierni wyznawcy natychmiast wyruszą ku chwale jedynego i słusznego boga.

Twórcy zapowiadają także możliwość zastosowania i ustalania różnych taktyk ataku, które również będą mogły być przyswajane przez naszego chowańca. Ważne jest także to, że każde z plemion będzie mogło tworzyć różne uzbrojenie. I tak, zobaczymy panów biegnących z katanami na ludzi wyposażonych w broń jako żywo przypominającą tę, którą posługiwali się wikingowie.

Niech stanie się ogień

Podczas walk z innowiercami będziemy mogli wspierać naszych dzielnych wojowników. Czary (które tutaj nazywane są cudami) będą tutaj generować kule ogniste, burze z piorunami i podobne równie śmiercionośne, co efektowne, rzeczy. Oprócz takich półśrodków do naszej dyspozycji zostaną też oddane moce bardziej konkretne – wywoływanie trzęsień ziemi, wybuchy wulkanów i potoki lawy palące wszystko, co stanie na ich drodze.





Wygląd naszego chowańca zależy od tego, jak traktujemy wyznawców. Obok ta sama małpa w trzech różnych odsłonach - jako zły, neutralny i dobry stwór.

Chowańce

Chowaniec ma być teraz bardziej samodzielny, a co najważniejsze - bardziej użyteczny – on to właśnie będzie mógł prowadzić do boju naszych wyznawców i wspomagać ich w walce. **Podobno będzie można go ubrać oraz wyposażyć w broń.** Pewnym jest to, że walki pomiędzy potworami będą się odbywać dokładnie tak jak w oryginalnym *Black and White* – za pomocą pięści i cudów.

Liczba stworów, z których gracz będzie mógł wybierać dla siebie, nie jest jeszcze ostatecznie znana. Pewne jest to, że **nie będzie ich mniej niż 4**. W udziale przypaść nam zatem może kształtowanie charakteru krowy, wilka, lwa czy małpy. Autorzy zdecydowali zmniejszyć liczbę dostępnych chowańców, gdyż w *Black and White* i tak większość ludzi pozostawała przy początkowym wyborze, nie zmieniając stwora przez całą grę.

Mniejsza liczba ma być zrekompensowana przez dopracowanie tego, co dostaniemy. Wspomnieć wystarczy o tym, że futro na ciele naszego pupila ma być bardzo realistycznie animowane. Pamiętacie *Potwory i spółka*? Chyba każdy kojarzy tego włochatego potwora? Czegoś podobnego można się spodziewać właśnie w Black and White 2. Dodatkowym ulepszeniom ulegnie także interakcja z podopiecznym. Wreszcie będzie można wybierać, za co dokladnie go karzemy bądź nagradzamy.

Jeszcze więcej zmian...

Ludzie, oprócz walki, chcą także żyć w spokoju, miłości i dobrobycie. Dotychczas trzeba było się sporo napracować nad wioską, by im to zapewnić. Ludzie samodzielnie nie potrafili zaspokajać podstawowych potrzeb - o wszystko (zbieranie żywności, zwózka drewna) troszczył się gracz, przydzielając podopiecznym odpowiednie zadania. (Teraz dojdzie nam do tego także wydobywanie rud metali, które jako jedyne będą surowcem "wyczerpywalnym".) Zgodnie z koncepcją przyjętą przez Black & White Studios, **nasi wyznawcy staną się bardziej samodzielni, co pozwoli nam skupić się na aspekcie militarnym gry.**

Wspominałem już o zmianach w wyglądzie pupili. Ogólnie zostanie też zwiększona szczegółowość przedstawionego świata, co odbije się w dokładniejszym odwzorowaniu terenu, ludzi i budowli. Dodatkowo będziemy w stanie obserwować proces zmian w wyglądzie otoczenia zależnie od tego, jak będą traktowani nasi wyznawcy. I tak, jeśli będziemy miłosierni, kwiaty rosnąć będą tam, gdzie stanie nasz chowaniec. Co prawda, **pełnia wrażeń wizualnych dostępna jest tylko dla posiadaczy kart z chipsetem obsługującym DirectX 9.0**, ale i bez tego gracze będą mogli się cieszyć przyjemną dla oka grafiką.

Na obrazkach, jakie dotychczas udostępniono, daje się niestety zauważyć kanciastość ludzi (co było zresztą także największą bolączką części pierwszej). Należy tylko mieć nadzieję, że wersja finalna będzie zawierała poprawione modele postaci.

P4 niepotrzebny

Jeśli nawet będziemy narzekali na zbyt kwadratowy wygląd naszych wyznawców, należy pamiętać o tym, że **minimalne wymagania gry będą naprawdę niewielkie. Już procesor z zegarem 450 MHz i szesnastomegową kartą graficzną powinny starczyć do uruchomienia gry.**

Sam kod źródłowy został napisany właściwie od podstaw – autorzy robią wszystko, by tym razem dostarczyć grę bez denerwujących bugów, których w *B&W* było pełno. Jednak na uwagę zasługuje fakt, że podczas scen o charakterze wręcz epickim, gdy armie dowodzone przez chowańców ścierają się na równinie, a bogowie starają się wpłynąć na wynik bitwy, nie powinniśmy odczuć gwałtownego spadku liczby klatek na sekundę.

Multiplayera niet?

Niestety wszystko wskazuje na to, że Black and White 2 **nie będzie wyposażony w opcję gry sieciowej.** Twórcy zapowiedzieli za to wypuszczenie dodatku specjalnie przygotowanego pod tym kątem.

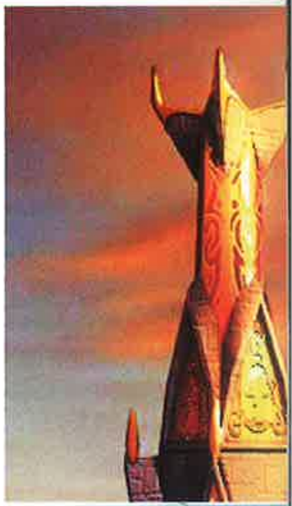
Co przyniesie przyszłość?

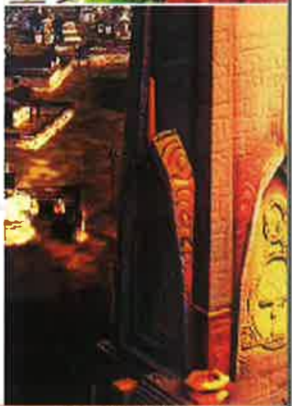
Wszystko wskazuje na to, że mimo braku trybu multiplayer, gra ma szansę zdobyć sobie miliony fanów na całym świecie... Wiem jedno - ja chcę to przetestować. **Data premiery jest jednak ciągle wielką niewiadomą...**

CHA

ⓘ Black & White

Producent: **Black & White Studios**





TESSERACTION GAMES
ENIGMA: RISING TIDE
YOU ARE IN COMMAND
SZUKAJ JUŻ W SKLEPACH
Pokieruj statkiem lub łodzią podwodną podczas drugiej wojny światowej. Gra akcji zabarwiona symulacją.
2 CD
POLSKA WERSJA
ENIGMA: RISING TIDE ZŁOTA EDYCJA
45 zł
PACIFIC WARRIORS 2 GRATIS W PUDEŁKU!
SZUKAJ W MEDIA MARKT
KOMPUTER CD
WYDANIE SPECJALNE 1/2004
Opakowanie plastikowe w zestawie.
Na płycie CD znajdziesz program PRAWO 2004, kurs EXCEL cz.1, kurs WORD cz.1 oraz pełen pakiet biurowy Open office.
SZUKAJ W: KIOSKACH
PRAWO 2004 zawiera
Blisko 500 wzorów pism i umów zawartych w kilkunastu kategoriach dotyczących wielu dziedzin życia.
Ujednolicone teksty kodeksów obowiązujących w Polsce.
Spis wszystkich Urzędów Skarbowych i oddziałów ZUS wraz z numerami kont bankowych
PRAWO 2004
PEŁNE WERSJE
9,90 zł
INTERIA.PL
www.interia.pl
PATRONEM MEDIALNYM INTERIA.PL
Szczegóły na www.KomputerCD.pl
GAME ARENA
PODEJMIJ WYZWANIE
Poznań Game Arena
Termin: 2004.04.20 – 2004.04.23
Godziny otwarcia: 13.00 – 21.00
Lokalizacja: MTP, Paw. 3 (wejście główne)
www.pga.mtp.pl
TEL. (22) 832 54 30
WWW.PLAY.COM.PL
SMS + 48 604 100 500
MASSIVE ASSAULT
PREMIERA W SUPER CENIE!
STRATEGIA GLOBALNEJ DOMINACJI
PC CD-ROM
6 światów, 4 kampanie, 26 scenariuszy
POLSKA WERSJA
Najnowsza strategia turowa! Turowa, ale grywalnością przebija niejednego RTSa!
POLSKA WERSJA
JUŻ W SKLEPACH
SCREEN Z GRY!
JEDNOSTKI PHANTOM LEAGUE
Wiele poziomów gry. Mnóstwo rodzajów uzbrojenia i wszystko w najlepszej jakości.
JEDNOSTKI FREE NATIONS
KUPUJĄC MAXGAME 3-4/2004 OSZCZĘDZASZ 47 zł
SCREEN Z GRY!
WWW.MA.PLAY.COM.PL
77/100
WG. PC GAMER UK
19,90 zł
2 CD
2 CD
19,90 zł
Pytaj w sklepach.
5 pełnych wersji w pudełku DVD.
Ze znakiem MAXGAME
Wersja w dużym pudełku
Pytaj w sklepach
MediaMarkt i Empik.
MassiveAssault + SEARCH RESCUE 4 GRATIS!
29,90 zł
PREMIERA!
SZUKAJ W: KIOSKACH
MAX GAME
5 PEŁNYCH WERSJI
MASSIVE ASSAULT
AMERICAN POOL 30 PL
PARG
PC CLEAN 2004
NIGHT RACE
WWW.MAXGAME.INFO
ALIEN SHOOTER
2 GRYWALNE POSTACIE!
10 PEŁNYCH OBCYCH POZIOMÓW!
PREMIERA W SUPER CENIE!
6 RÓŻNYCH RODZAJÓW POTWORÓW!
WWW.ALIEN.PLAY.COM.PL
Na dwóch płytach znajduje się pełna polska wersja ALIEN SHOOTER oraz inne pełne wersje gier. Na płycie znajdziesz również nowe dema oraz magazyny z grami OFFLINE.
9,90 zł
CD MANIAK
WWW.CDMANIAK.PL • PREMIERA 15.3.2004
Co miesiąc pełne wersje nowych gier - w rewelacyjnie niskiej cenie! Szukaj w kioskach i w sklepach.
Opakowanie plastikowe w zestawie!
POLSKA WERSJA
ALIEN SHOOTER PEŁNA WERSJA STRZELANKA
MONSTER TRUCK FURY PEŁNA WERSJA WYŚCIGI
SNOW WAVE PEŁNA WERSJA SPORTOWA
PREMIERA: ALIEN SHOOTER PL
15 PEŁNYCH WERSJI
9,90 zł
2 CD
Pytaj w sklepach już dziś. 15 pełnych wersji w pudełku DVD.
9,90 zł
SZUKAJ W: KIOSKACH
15 PEŁNYCH WERSJI 2 CD
Chcesz pisać dla nas recenzje - wejdź już na stronę WWW.PCGRY.PL
WWW.PCGRY.PL
Już 1.5.2004 rusza nowy portal z grami PC.
Wszystko za darmo, nowe recenzje, zapowiedzi, dema.

PRODUKTÓW PLAY SZUKAJ W: MEDIA MARKT ORAZ INNYCH DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!
SZUKAJ W: MM ŁÓDŹ 2, MM CZELADŹ, MM POZNAŃ, MM CZĘSTOCHOWA, MM WARSZAWA-MARKI, MM ZABRZE, MM ŁÓDŹ, MM SZCZECIN, MM WARSZAWA OSTROBRAMSKA, MM WARSZAWA AL. KRAKOWSKA, MM WROCŁAW, MM KRAKÓW, MM LUBLIN, MM BIELSKO-BIAŁA, MM WARSZAWA BEMOWO, MM OPOLE, MM RZESZÓW, MM WROCŁAW BIELANY, MM KATOWICE
Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl
PLA CENTO
PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY
Hurtowni Oprogramowania
www.playsoftware.pl
PROMOCJE
1 DUKE NUKEM MANHATTAN GRATIS*
2 REGEMONIA GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS*
Niezależnie co zamówisz - dostaniesz pełną grę GRATIS!
ZAMÓWIENIA
PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT: TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY: WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3
NOWOŚĆ - SMS
Kontynuacja przebojowego symulatora kosmicznego X-Beyond the Frontier. W polskiej wersji językowej i w rewelacyjnej cenie! Na świecie gra wydana zostaje w cenie około 200zł, w Polsce 49,90zł detal.
X2
• 70 różnych statków
• Różne rodzaje uzbrojenia
• Ogromny, dynamiczny wszechświat
• Wciągająca fabuła
GRA ZBIERA REWELACYJNE OCENY NA ŚWIECIE. SZCZEGÓŁY NA POLSKIEJ STRONIE www.X2.play.com.pl
2CD
PREMIERA 30.3.2004
www.X2.PLAY.COM.PL
POLSKA WERSJA
Do pierwszych 500 zamówień w PLAY.com.pl dołączamy koszulkę X2
SZUKAJ JUŻ W SKLEPACH
45zł
X2 THE THREAT
AIRLINES 2 GRATIS W PUDEŁKU!
19zł EJAY HIPHOP 3
19zł EJAY TECHNO 3
19zł EJAY DANCE 3
19zł DROGOWA MAPA POLSKI 2004
19zł PISZ BEZ BŁĘDÓW 2004
19zł MÓJ DOM 3D
19zł 11000 KLIPARTÓW 2004
19zł GRY LICZBOWE 2004
19zł COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3
36zł MEDAL OF HONOR
36zł BATTLEFIELD 1942
84zł COLIN 4
19zł WANTED GUNS
10zł SYRENKA RACER
19zł RAILROAD.EXE
19zł KURCZAKI X
19zł HORSE RACING MANAGER
19zł PACIFIC WARRIORS 2
TOP 10 GRY
TOP 5 PROGRAMY
NOWOŚCI
ZAPOWIEDZI
WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN
Robin Hood powraca - teraz w połączeniu gry strategicznej i zręcznościowej. W Polsce zostanie wydany w rewelacyjnie niskiej cenie 19,90zł w miesięczniku MAXGAME. Jest to wielkie wydarzenie ponieważ gra zagranicą kosztuje koło 160zł.
PREMIERA 15.4.2004
POLSKA WERSJA KINOWA
WWW.ROBIN.PLAY.COM.PL
POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL
45zł CYCLING MANAGER 3
19zł MALUCH RACER
10zł ANEMONE
10zł AMERICAN POOL
19zł POLDEK DRIVER
Do pierwszych 500 zamówień w PLAY.com.pl dołączamy koszulkę ROBINa gratis!
ALIEN SHOOTER PL GRATIS!
WERSJA PUDEŁKOWA ZAWIERA GRĘ GRATIS. DOSTĘPNA W MEDIAMARKT
WWW.PLAY.COM.PL
TEL. (22) 832 54 30
SMS +48 604 100 500
GAMER 3/2004
Pełne wersje: BeachVolleyball, Moon Tycoon PL
Dema: Colin M.Rally 4, X2 the THREAT, Alien Shooter, KurczakiX (MoorhuhnX) Streets Racer...
Patche: Maluch Racer 1.5 (widok z wnętrza, 3 nowe trasy, 1 nowy Maluch) Poldek Driver 1.1 (poprawki i 3 trasy)
Recenzje: Silent Storm 2, Railroad.exe, Championship 03/04, BrokenSword 3
SZUKAJ W: KIOSKACH
4,90 zł
MAX KIDS 2/2004
już w kioskach.
Pełne wersje gier komputerowych dla dzieci: GOJOEpogo oraz Tennis Antics - za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku.
Na płycie znajdziesz również grywalne dema wielu gier dla dzieci, oraz programu Angielski dla dzieci.
INFO NA www.MAXKIDS.pl
KOMPUTER CD 2-3/2004
Już w kioskach
Pełne wersje: PC BACKUP 2004 PL-pełna komercyjna wersja TYLKO U NAS, Adobe Photoshop CS TRIAL, Panda AntyvirusTRIAL, gra: BeachSoccer oraz inne!
Patch MaluchRacer1.5
Zapowiedzi, recenzje, sterowniki i drivery!!!
WWW.KOMPUTERCD.PL
PEŁNE WERSJE

GATUNEK: cRPG

Metalheart
Replicants Rampage

■ gem

Metalheart: Replicants Rampage to klasyczny falloutowy role-play rozgrywany w cyberpunkowej przyszłości.

Jak zwykle w takich przypadkach **przyszłość, jaką nam wieszczą twórcy, nie należy do wizji przyjemnych.** To świat technologii, która miast być wybawieniem, stała się utrapieniem istot żywych. I nie tylko żywych, bo tym razem - by uniknąć posądzeń o jawne kopiowanie *Fallouta*, **akcja gry toczy się na odległej planecie, zamieszkiwanej przez cztery „rasy"** - replikantów, cyborgi, mutantów, nomadów. Spośród nich rekrutować się będą chętni, by stworzyć co najwyżej 6-osobową grupę straceńców pod wodzą naszego bohatera.

Bohaterem, a ściślej nieusuwalnymi filarami drużyny prowadzonej przez gracza, jest para ludzi z rozbitego statku kosmicznego: Lanthan - silny mężczyzna, i Sheris - piękna kobieta. **Ich zadaniem, jak zwykle w cyberpunku, jest przeżyć i jak w każdym szanującym się role-playing - uratować świat przed zagładą.** Główny wątek fabularny, jak można się spodziewać - ma być dość liniowy, jednak istnieć ma również system losowych subquestów generowanych w locie (**łącznie ok. 14 tys. kombinacji!**). Co przy tym ciekawe - ich założenia zależeć mają od temperatury stosunków z poszczególnymi grupami, a nawet składu „osobowego" twojej drużyny. Może się więc okazać, że wyrosłeś na terminatora dezaktywującego ludzi bądź blade-runnera tropiącego replikantów.

Rozwój bohatera - jak na świat cyberpunka przystało - odbywać się ma nie tylko poprzez umiejętności, lecz również poprzez **wszczepy.** Dzięki nim możliwe będzie m.in. widzenie w ciemności, błyskawiczny refleks czy umiejętność teleportowania się (!). Łącznie w grze - obok **60 rodzajów broni i ponad 100 przedmiotów** - istnieć ma ok. **600 (!) różnych wszczepów**. Jednak jak łatwo przewidzieć - dostęp do najlepszych spośród nich będzie bardzo ograniczony. Warto tu dodać, że decyzja „usprawnienia" ciała nie zawsze będzie prosta i oczywista. To dlatego, że większość z nich, jak zresztą sama nazwa mówi, wszczepiana jest na stałe i bez interwencji dobrego (czyt. drogiego) chirurga oraz długotrwałej rehabilitacji nie sposób się ich pozbyć czy zamienić na lepszy model.

Poruszanie się po świecie gry odbywać się ma - podobnie jak w *Fallout* czy *Arcanum* - za pośrednictwem mapy świata. W przypadku natrafienia na lokację o specjalnym znaczeniu (lub spotkania losowe) natomiast sceneria ukazana zostanie w klasycznym, ale świetnie zrealizowanym 2D (z elementami 3D) **w rzucie izometrycznym. W ten też sposób prezentowane będą walki.** Te ostatnie, co ucieszy fanów klasycznego role-playing, toczone mają być w **turach**, poszczególne akcje zaś rozliczane będą dzięki punktom akcji. Warto też powołać się na obietnicę twórców Metalheart zapewniających, że większość z walk można będzie pominąć, np. wykorzystując zdolności czy specjalistyczne przedmioty.

Metalheart: Replicants Rampage to miejsce, w którym spotykają się dwa hity sprzed lat: blackisle'owy *Fallout* i bullfrogowy *Syndicate*. Z *Fallouta* Metalheart czerpie złożoność świata i finezję turowej walki (a nawet rozwiązania interfejsu jak podwójne okienko ekwipunku na głównym ekranie). Z *Syndicate'a* - całą jego cyberpunkowość, wraz z jego uwielbieniem dla wielkiej broni i wszczepów (choć naturalnie w *Fallout 2* również istniały wszczepy; patrz komputer w Bractwie Stali). Zatem nim dane nam będzie ostatecznie poznać *Fallouta 3* (cały czas mam nadzieję...), skoncentrujmy się na Metalheart. Są szanse, że zaspokoi on na jakiś czas głód dobrego role-playing.

Metalheart: Replicants Rampage
Producent: Akella

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
WWW.SWKOTOR.COM
Wielkie wydarzenie w świecie Gwiezdnych Wojen! Jedna z najlepszych gier RPG.
Teraz w profesjonalnej, polskiej wersji językowej. Szukaj w dobrych sklepach.
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PC CD
Wyłączna dystrybucja w Polsce: L.E.M. Sp. z o.o., 02-948 W-wa, ul. Obornicka 11, tel./fax (0-22) 651 73 od 24 do 26
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl
BioWARE CORP
Oficjalna strona WWW Star Wars®: www.starwars.com
LUCAS Arts
©2003 LucasArts Entertainment Company LLC. ©2003 Lucasfilm Ltd & oznaczone TM lub ®. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykorzystane zgodnie z licencją. LucasArts i logo LucasArts są zarejestrowanymi znakami handlowymi Lucasfilm Ltd. Microsoft jest zarejestrowanym znakiem handlowym Microsoft Corporation w USA i / lub innych krajach i został użyty zgodnie z licencją uzyskaną z firmy Microsoft. BioWare i logo BioWare są zarejestrowanymi znakami handlowymi BioWare Corp.

■ Dawid Fiedorowicz

Tej zapowiedzi nie mógł napisać nikt inny. Jestem chyba jedynym miłośnikiem Harry Pottera w redakcji – choć wielu moich znajomych zastąpiło by słówko „miłośnikiem" na „maniakiem". :)

Jeśli sądzisz, że mole książkowe nie dotykają komputerów, to niezawodny znak, że jesteś mugolem! Harry'ego znają wszyscy. Książki, których jest bohaterem, zostały przetłumaczone na wszystkie języki świata. On sam raczej się stara nie robić większego szumu wokół własnej osoby. Jest sierotą wychowywanym przez wujostwo, a do tego ta szpetna blizna na czole. Jest jednak miejsce, w którym nasz bohater czuje się jak w domu, w którym ma wiernych przyjaciół oraz pasję - Quidditch. Tym wspaniałym, a jednocześnie tajemniczym miejscem jest Hogwart - Szkoła Magii i Czarodziejstwa.

W Więźniu Azkabanu przyjdzie nam spotkać się z już (dopiero?) trzynastoletnim Harrym. Ten rok szkolny nie będzie jednak zwyczajny. Tym razem wszystko rozpoczyna się ucieczką z więzienia Syriusz Black (tytułowy Więzień Azkabanu). Jako że został on uznany za sługę Voldemorta (to ten zły), którego jedynym marzeniem jest śmierć Harry'ego, w Hogwarcie zostały wprowadzone nadzwyczajne środki ostrożności w postaci dementorów. Ci, którzy czytali książkę, wiedzą, jak rozwinie się fabuła, reszcie powiem, że nie wszystko jest takie, jakim na pierwszy rzut oka się wydaje.

Ich troje

W grze przyjdzie nam kierować nie tylko poczynaniami Harry'ego, ale także dwójką jego przyjaciół: Hermiony Granger i Rona Weasleya. Każde z nich ma charakterystyczne umiejętności, jak np. świetna znajomość zaklęć Hermiony oraz doskonałe opanowanie miotły przez Pottera. Większych rewolucji w systemie rozgrywki nie będzie. Znów akcję obserwować będziemy z perspektywy trzeciej osoby (TPP). Głównym zadaniem gracza będzie rozwiązanie zagadki wspomnianego Syriusz Blacka.

W trzeciej części gry **autorzy postawili większy nacisk na zadania logiczne**, takie jak np. przygotowanie mikstury. Oczywiście składniki mikstury trzeba zdobyć, a więc gra sprowadza się do jednego prostego schematu: „idź tam, porozmawiaj z X, dowiedz się, gdzie jest przedmiot Y i przynieś go, ja zrobię Z, dzięki czemu dostaniesz się do pomieszczenia S".

Pogadamy...

Co do wspomnianej rozmowy - **znacznie poprawiono system AI postaci**, dzięki czemu są one teraz w stanie nawiązać interesującą rozmowę, a nie klepać jedną, określoną rolę przy każdym kontakcie. Podczas konwersacji bardzo wiele zależy od gracza. Będziemy mogli kontrolować zachowanie naszego bohatera za pomocą ekranu, z którego będziemy wybierać kwestie, jakie wypowie Harry. Jeśli obrazimy rozmówcę albo nie przekonamy go do wyjawienia „tajemnicy", musimy poszukać szczęścia w rozmowie z kimś innym. Oczywiście istnieje też możliwość korupcji - za pomocą fasolek Berttiego Botta lub kart czarodziejów. Ach, ci młodzi, zachodni czarodzieje - za pomocą gier muszą poznawać to, co my mamy na co dzień. :)

I poskaczemy

Jeśli chodzi o tryb zręcznościowy, to sprawa ma się podobnie. Ewolucja, a nie rewolucja. Żadnych gwałtownych zmian, jedynie małe ulepszenia rozwiązań z części poprzednich. **Oprócz zadań obowiązkowych wystąpi wiele pobocznych questów**, jak np. jazda na hipogryfie czy mecze Quidditcha - „sportu", który znacie z gry *HP: Puchar Świata w Quidditch*. Ogólnie jednak i tu ma być ciut mniej skakania, a więcej kombinowania.

Spojrzenie w czarodziejską kulę

Wygląd i animacja postaci robią wrażenie. Ich ruchy stały się płynne i naturalne. **Poprawiono także wygląd lokacji.** Wprowadzono wiele szczegółów, a

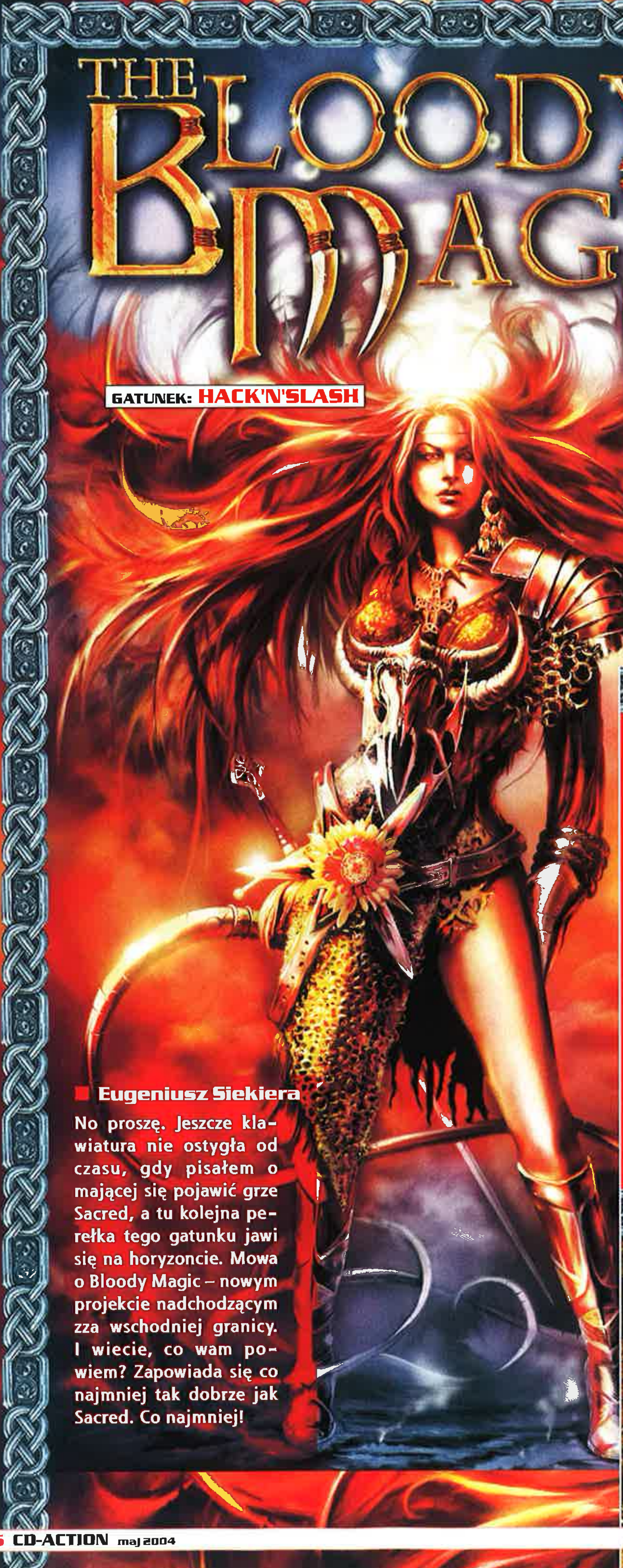
przede wszystkim zwiększono ich rozmiary. Autorzy chcieli nas przy okazji zachwycić mnogością szczegółów, ale wyszło to niezbyt dobrze. Do czego piję? Otóż, wygląd takich np. kwiatków czy książek budzi wątpliwości. Pierwsze z wymienionych wyglądają po prostu sztucznie, na drugich natomiast rzucają się w oczy bardzo nieporadnie nałożone bitmapy. Miejmy nadzieję, że są to tylko „choroby wieku dziecięcego" i w finalnej wersji te niedociągnięcia zostaną poprawione.

Wyczyść różdżkę!

Więzień Azkabanu przybywa! **Gra pojawi się w sklepach już w maju i** jej premiera pokryje się z wejściem na ekrany filmu pod tym samym tytułem. Co ja będę pisał - fani Harry'ego kupią ją na pewno.

Harry Potter: Więzień Azkabanu
Producent: Electronic Arts

THE BLOODY MAGIC



GATUNEK: HACK'N'SLASH

■ Eugeniusz Siekiera

No proszę. Jeszcze klawiatura nie ostygła od czasu, gdy pisałem o mającej się pojawić grze Sacred, a tu kolejna perełka tego gatunku jawi się na horyzoncie. Mowa o Bloody Magic – nowym projekcie nadchodzącym zza wschodniej granicy. I wiecie, co wam powiem? Zapowiada się co najmniej tak dobrze jak Sacred. Co najmniej!

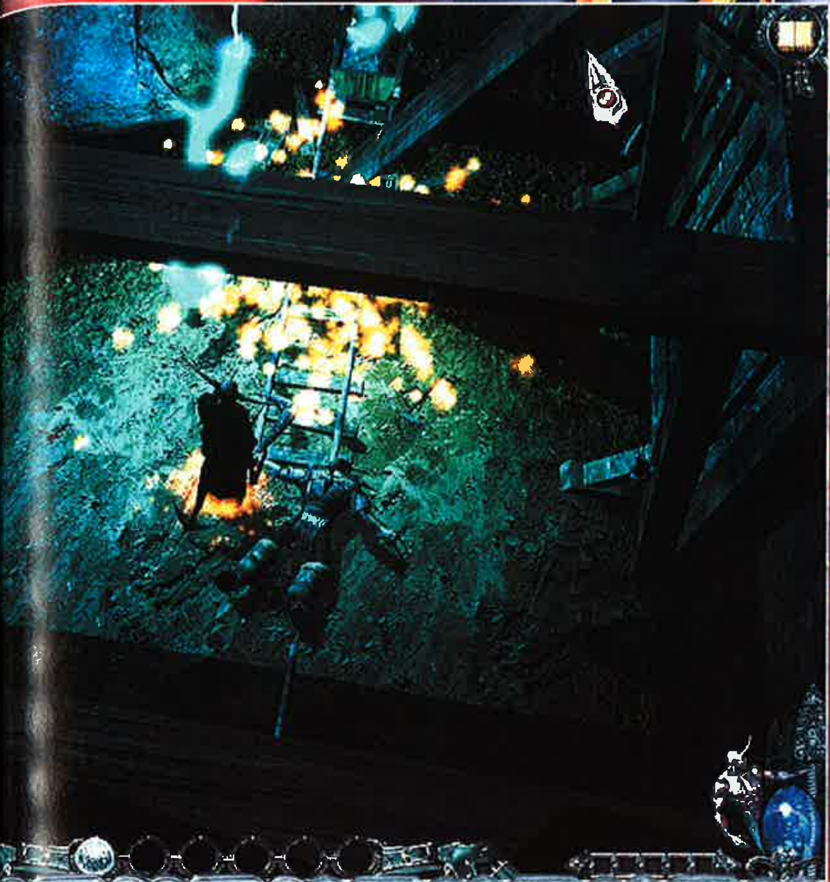
Skąd ten entuzjazm, spytacie? Ano stąd, że od czasu Dungeon Siege'a **nie dostaliśmy do rąk żadnego hack 'n' slasha z prawdziwego zdarzenia.** Sytuacja taka irytuje tym bardziej, że rasowe cRPG pojawiają się w tempie zawrotnym. Już niedługo jednak fani radosnej masakry w świecie fantasy będą mogli dowoli poszaleć.

Upadły bóg

Historia przedstawiona w grze zapowiada się raczej klasycznie. Otóż, niejaki Modo za straszne czyny zostaje „odarty" z nieśmiertelności i wygnany z Absolutu (królestwa „życia po życiu"). Wściekły za takie upokorzenie planuje się zemścić i odzyskać dawną moc, przy okazji niszcząc ziemię, wraz z jej mieszkańcami. Cóż za *(zieeew)* oryginalność... powiecie. Poczekajcie, dajcie mi skończyć!

Jako główny bohater już na samym początku gry staniemy przed trudnym (nie tylko moralnie) wyborem: powstrzymać upadłego boga czy wręcz przeciwnie - pomóc mu w destrukcji świata! Nie trzeba być geniuszem intelektu, by domyślić się, jak znamienny w skutkach będzie to wybór i jak wpłynie on na dalszą rozgrywkę.

W to zagramy już wkrótce!



w 3D i będziemy mogli dowolnie manewrować kamerą. **Gra przypomina nieco Dungeon Siege'a i Neverwinter Nights - tyle że dzieło SkyFallen jest o niebo ładniejsze!** Efekty czarów to jedna wielka feeria barw. Są one tak efektowne i kolorowe, że obawiam się, czy przypadkiem orientacja na polu walki nie będzie przez to mocno utrudniona. A już na pewno przy takiej ilości bajerów gra będzie odczuwalnie zwalniała na słabszych kartach.

Deathmatch RPG?

Pięć poziomów trudności gry plus nieliniowa fabuła, zależna od naszych poczynań w grze (poza opowiedzeniem się po stronie dobra lub zła, później - w trakcie rozgrywki, nasze wybory i rozmowy z postaciami niezależnymi wpływać będą na rozwój przygody), zachęcić nas mają do wielokrotnego przechodzenia Bloody Magic. A gdy zbrzydnie już nam tryb solo, zostaje jeszcze **multi**.

Na polu rozrywek sieciowych twórcy też zapowiadają masę wrażeń. Oczywiście podstawowym trybem grania będzie **kooperacja** – zawsze to raźniej iść przez wrogi świat ramię w ramię z sąsiadem z bloku. :) Będzie można również walczyć na specjalnie do tego przygotowanych **arenach** – pojedynki 1 na 1 lub totalna masakra – wielu graczy jednocześnie, każdy na każdego. Toż to prawie Q3A w świecie fantasy! Zamiast railem – kulą ognia go! :)

Twórcy zapewniają, że zadbają o specjalne usługi dla internetowej społeczności. Jedną z najciekawszych będzie **wirtualny rynek** (Marketplace), na którym będzie można pohandlować z innymi graczami – tu coś sprzedać, tam coś kupić, gdzie indziej jeszcze zrobić korzystną dla obu stron wymianę. Ot, mały, ale - przyznacie - jakże miły akcent.

Bloody Magic zostanie wydane na PC **w pierwszym kwartale 2004 roku**, a więc lada moment. Nieco później ukaże się wersja na Xboxa. Już zacieram ręce. W oczekiwaniu na Dungeon Siege'a 2 z przyjemnością oddam się radosnej rzezi i pomogę Modo w zniszczeniu ziemi. W końcu nie muszę zawsze być prawy i szlachetny. A co!

O zaletach bycia magiem

Skoro istnieje możliwość opowiedzenia się po stronie zła, gra prawym i mężnym paladynem nie wchodzi oczywiście w rachubę. :) Jakie zatem klasy postaci zaserwowali nam twórcy? No cóż. Będzie **mag**... i to w zasadzie wszystko w tej materii. Bez obaw jednak, do wyboru dostaniemy **12 szkół magii**, w których będziemy specjalizowali naszego pupila (np. ziemi, ognia, trucizn, nekromancji itd.). Wpłynie to nie tylko na umiejętności postaci, ale i jej wygląd, np. czarownik posługujący się magią demonów dorobi się gustownych rogów tudzież wyrośnie mu diabelski ogon (wypisz, wymaluj ogon Diablo, czyżby jakiś daleki kuzyn?).

Jak widać, zróżnicowanie jakieś będzie, jednak jak na action RPG ten element gry potraktowano trochę po macoszemu. Co mają zrobić zwolennicy ogromnych i tępych wojowników? Nie ma to, jak przywalić poczwarze toporem przez łeb, a potem wściekle zakrzyknąć. Prymitywne? Owszem. Ale ile przy tym frajdy. :)

Ograniczenie klasy postaci jedynie do maga w jakimś stopniu ma rekompensować **innowacyjny system łączenia czarów** (maksymalnie dwa czary jednocześnie + broń). Dzięki temu jednym kliknięciem myszy wykonamy **unikatowy, stworzony przez nas samych combos**, zadający dotkliwsze rany niż atak pojedynczy. Jeśli wziąć pod uwagę ogromny wachlarz dostępnych w grze czarów, rozmaitych kombinacji powinno być bez liku, a sposób walki uzależniony będzie od naszej własnej inwencji. Warto jeszcze nadmienić, że - jak przystało na rasowy hack 'n' slash - doświadczenie będziemy zdobywać głównie w ogniu walki.

Żyj kolorowo

Graficznie Bloody Magic **daje mocno po oczach**. Akcję obserwujemy tu w rzucie izometrycznym, jednak wszystko wykonano

Bloody Magic
Producent: **SkyFallen Entertainment**

Star Wars: Republic Commando

GATUNEK: FPS

■ gem

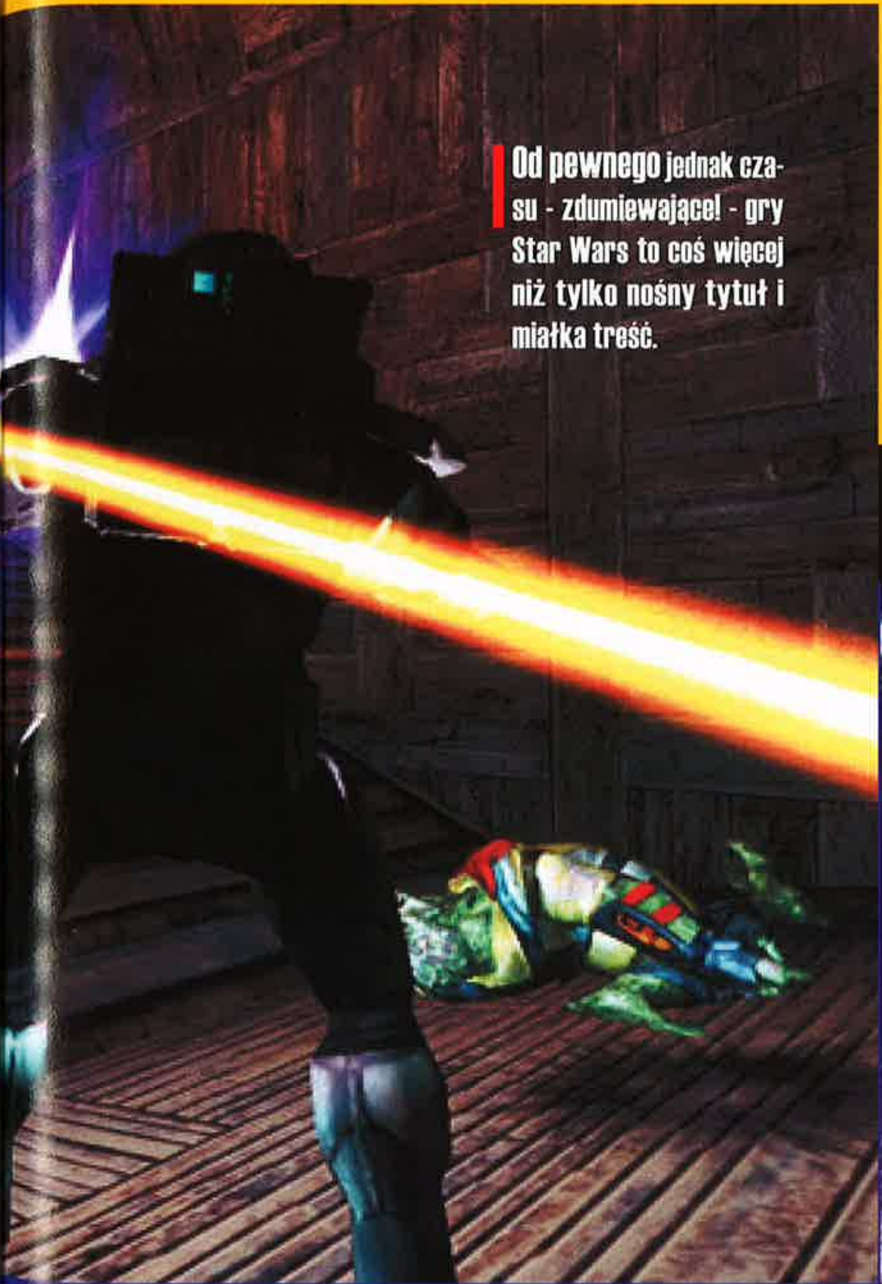
Jedną z nielicznych rzeczy pewnych w żywiole zwanym redakcją CD-Action jest to, że głośne odtworzenie motywu głównego Star Wars stanie się przyczyną natychmiastowych lokalnych migracji w kierunku źródła dźwięku. Na wypadek, gdyby było tam coś więcej niż tylko muzyka. Innymi słowy: my, mimo upływu lat i dwóch pierwszych „epizodów", wciąż pozostajemy wierni ideom Imperium, a słowa „niech Moc będzie z tobą" (zwłaszcza w sobotni wieczór) nadal pozostają w użyciu.

Nie zawsze jednak tak było. Był czas - jakoś tak niedługo po premierze *Mrocznego Widma*, kiedy wspominanie nazwy *Star Wars* w towarzystwie uchodziło za nietakt. Przypomnę - rok 1999 to początek zalewu gier na licencji *Star Wars*, które - gdyby nie owa licencja - nie miałyby większych szans na publikację i rozgłos. To z tego właśnie Mrocznego Wieku LucasArtsu pochodzą dzieła (tfu, tfu) pokroju *The Phantom Menace, Force Commander, Racer, Demolition* czy *Battle for Naboo*. **Od pewnego jednak czasu - zdumiewające! - gry *Star Wars* to coś więcej niż tylko nośny tytuł i miałka treść.** *Jedi Outcast* i *Jedi Academy* oraz naturalnie znakomite *Knights of the Old Republic* zdają się świadczyć, że interaktywne *Star Wars* najgorsze mają za sobą. A jeśli wspomnieć jeszcze obiecujące projekty: zapowiadane przed miesiącem *Battlefront* czy obecnie Republic Commando - okazuje się, że jest jeszcze dla nas, niereformowalnych fanów *Star Wars*, zupełnie Nowa Nadzieja w grach.

O Star Wars: Republic Commando po raz pierwszy mieliśmy okazję usłyszeć blisko rok temu - w trakcie majowych E3. Aż dotąd jednak wiedzieliśmy o nim tyle tylko, że jest first-person shooterem tworzonym na bazie Unreal engine. Dziś jednak Imperium za-(kontr)atakowało i nie tylko wiemy na ten temat więcej, ale możemy też stwierdzić, że **wieści są nadzwyczaj dobre!** Zacznijmy od potwierdzenia tego, co było już niemal pewne - faktu, **że Republic Commando rozgrywa się pomiędzy wydarzeniami z *Ataku Klonów* a trzecią częścią pierwszej trylogii.** Stanowić ma przy tym - co ciekawe - swoisty pomost między filmami i korzystać - co z kolei ucieszy fanów czekających niecierpliwie na *Episode III* - z elementów, jakie poznamy w filmie, m.in. postaci generała Grievousa. **Sama fabuła gry to wyrywki z historii Republic Commando - grupy specjalnej Armii Republiki, która zupełnie nieoczekiwanie dla niej samej (ale nie dla nas) znajdzie się w samym centrum machinacji Sithów.**

Republic Commando tworzyć ma nowy podgatunek zwany przez LucasArts „mrocznym first-person shooterem". Od siebie i na podstawie informacji z pierwszej ręki dodam - „z elementami taktyki", gdyż będzie tu ważna nie tylko koordynacja oko-palec na spuście, ale także umiejętność powstrzymania siebie i towarzyszy przed nieprzemyślanym rozpętaniem piekła. Widać to nawet w trailerze gry, w którym czwórka żołnierzy eksplorująca starożytne grobowce zbyt późno spostrzega, że znalazła się w samym

Od pewnego jednak czasu - zdumiewające! - gry Star Wars to coś więcej niż tylko nośny tytuł i miałka treść.



centrum lęgowiska Geonosian. **Stąd też lista potencjalnych misji obejmuje, prócz prostego ataku i fizycznej eliminacji, także nieco bardziej wyrafinowane odbijanie zakładników, infiltrację i rekonesans, nawet pozyskanie danych czy sabotaż.** Dlatego też najzupełniej uzasadnione są w tym przypadku skojarzenia z grami serii *Space Hulk* i tymi spod znaku Tęczowej Szóstki, zwłaszcza wydanej niedawno na Xbox *Rainbow Six 3*.

Oddział Republic Commando to czteroosobowa grupa specjalnego przeznaczenia i metod. Fakt ten plus wspomniana niebanalność założeń misji powodują, że gracz rzeczywiście staje się, tak jak w grach *R6* jednym z, nie zaś tym jedynym - i niezbędne będzie współdziałanie całej grupy. W tym celu stworzono **prosty system wydawania rozkazów** - ustalania formacji, komendy otwarcia ognia itp. - w którym jako wskaźnik miejsca lub obiektu, którego tyczy się rozkaz (np. mina do rozbrojenia), służyć ma celownik zmieniający kształt w zależności od kontekstu. Obrazu dopełnią monitoring statusu towarzyszy (odtworzony jako fragment wyświetlacza wewnątrz preszturmowego hełmu) oraz algorytmy grupowego AI, które zadba o to, aby Republic Commando zachowywało się w sposób godny groźnej nazwy.

Poszczególne misje - **15 pogrupowanych w trzy kampanie** - pozwolą się fanom rzucić oko w oko na stworzoną na bazie Unreal engine czerwoną Geonosis czy też jeden z najbardziej klimatycznych światów *Star Wars: Knights of the Old Republic* - planetę Wookiech - Kashyyyk (szkice graficzne sugerują także Dagobah). Potwierdzono również misje jakby żywcem wyjęte ze *Space Hulka* - na pokładzie uszkodzonego Republic Assault Ship - starszego braciszka Imperialnego Niszczyciela Gwiezdnego, oraz w środku Core Ship separatystów.

Wśród przeciwników znajdą się m.in. znane już z filmów i gier droidy bojowe i droideki Federacji Handlowej, wojownicy i elity Geonosian czy jaszczuropodobni Tandoshanie. Podczas ich tworzenia LucasArts wykorzystuje **technologię normal-mappingu** - dzięki czemu, tak jak w *Deus Ex: Invisible War* - nabierają one plastycznego wyglądu. Inną nowinką jest tu wyposażenie ich w znany choćby z *UT2004* system wiarygodnych **animacji rag-doll**.

Wyposażenie Republic Commando obejmuje łącznie **12 rodzajów broni** - od standardowego dla Armii Republiki karabinu laserowego DC-17m i blastera DC-15s, po broń wrogów, jak np. strzelba Trandoshan czy beam weapon elit Geonosian. Wzorem *Halo* nosić **będzie można jedynie dwa rodzaje broni naraz** (oraz - dodatkowo - granaty). Znak *Halo* nosi także idea, by naruszone w trakcie walki tarcze regenerowały się po krótkiej chwili spokoju. Te dwie cechy sprawiają, że także w trybach multiplayer: deathmatch, team deathmatch i capture the flag do 16 osób - Republic Commando przypominać będzie hit Bungie, który - naszym zdaniem - wzorcem jest wcale odpowiednim. Mamy tylko nadzieję, że w wersji finalnej znajdzie się ulubiony przez redakcję tryb **objective** i (na co szanse są spore) edytor map.

Star Wars: Republic Commando pojawić się powinno w znanej Galaktyce - podobnie jak zapowiadane niedawno *Battlefield: Star Wars - Star Wars: Battlefront* - **jeszcze w tym roku.** To zaś oznacza, że jeśli tylko LucasArts nie popełni błędów Kuju i wykorzystanie najlepszych istniejących wzorców nie zakończy się tak jak w przypadku *Warhammer 40.000: Fire Warrior*. **Rok 2004 może być rokiem powrotu *Star Wars*.** I gdyby tak jeszcze ktoś zdecydował się wykorzystać elementy *Star Wars Galaxies: Space Expansion* oraz stworzyć wreszcie następcę *X-Winga* i *TIE Fightera*...

ⓘ Star Wars: Republic Commando

Producent: LucasArts

■ Pan Rado

Kiedy byłem chłopcem, niełatwo było mnie przestraszyć. Szpinak, starszy pan w sklepie z warzywami, silniejsi koledzy – podczas gdy moi rówieśnicy drżeli na samą myśl o tych okropieństwach, ja z odwagą stawiałem czoło wszystkim tym zagrożeniom. Prawie wszystkim. Trzech „rzeczy" bowiem bałem się bardziej niż kolejnej części *Army Men*: dziewczyn, finałowych scen *Poszukiwaczy zaginionej Arki* i córki gubernatora w klasycznej grze Pirates!.

GATUNEK: AKCJA/PRZYGODA

SID MEIER'S PIRATES!

Żegluga w Pirates! jest dziecinnie prosta – warunki pogodowe nie zakłócą twojej podróży.

O wa istota - demon zrodzony z pikseli, nawiedzała mnie we snach jeszcze długo po ukończeniu gry. Myślałem, że już jestem bezpieczny, ale los zadrwił ze mnie po raz kolejny. Okazuje się, że Sid Meier - ojciec Pirates!, pracuje nad remake'em własnego najbardziej znanego, wyłączając Civilization, dzieła.

Mam ci pełną marzeń główkę

W nowych Pirates!, podobnie jak w oryginale, będziemy pływać po rozległych morzach, poszukiwać chwały, bogactwa i... porwanych członków rodziny. Wątek fabularny, choć wzbogaca zabawę, nie jest tu jednak najistotniejszy. W czasie tej wędrówki odwiedzisz dziesiątki portów, zatopisz setki okrętów, będziesz służył ojczyźnie, i nie tylko, (wykonując zadania dla Anglii, Francji, Hiszpanii lub Danii – wybór nacji decyduje o tym, na czyje statki będziesz polował przede wszystkim), skradniesz liczne niewieście serca i zdobędziesz niejeden fort (dosłownie i w przenośni). Właśnie na tym polega czar Pirates! - wolność, jaką oferują w grze programiści, jest nieomal nieograniczona. Nieomal - bo cokolwiek zrobisz, zawsze będziesz „tym dobrym". Dlaczego?

Morze myśli me rozmarza

Nowym pomysłem, jaki ma odróżnić Pirates! zarówno od oryginału, jak i współczesnej konkurencji (m.in. *Sea Dogs*), **jest stylizowanie gry na hollywoodzki film** – i to taki w starym stylu. Dodajmy do tego chciwych gubernatorów, ich naiwne, ale w gruncie rzeczy szlachetne córki i nieuczciwych kupców - a intencje autorów staną się oczywiste. Czeka nas tu epicka przygoda w solidnej, pomysłowej oprawie – coś jak film *Piraci z Karaibów* (bez wątku nadprzyrodzonego, ale z podwojoną dawką przygody), tylko że w wersji interaktywnej i na „piecu". Aha - trzeba też wspomnieć o tym, że po rozpoczęciu zabawy dla swojego chłoptasia możesz wybrać specjalność, np. fechtunek, prowadzenie bitew morskich, urok osobisty itd.

Mam prześliczną małą łódkę

Spektakularne bitwy morskie będą się toczyć na zasadach podobnych do tych z *Sea Dogs*, *Port Royale* i oryginalnego *Pirates!*, a więc **szczypta strategii będzie w nich korzenną przyprawą dla sporej porcji akcji.** Podczas bitwy kierujesz tylko jednym okrętem, może się natomiast zdarzyć, że będziesz walczył z kilkoma wrogimi łajbami, ale dla korsarza takiego jak ty, nie powinien to być większy problem. Tak jak w *Port Royale* - innej grze „kreatywnie" wykorzystującej pomysł Pirates! - podczas walki będziesz mógł wybrać rodzaj amunicji i ładować do armat normalne kule, by osłabić kadłub statku, i ciężarki na łańcuchu, aby rozedrzeć żagle, lub małe zabójcze dla załogi kulki.

Walki na miecze to już zupełnie inna para kaloszy – tu przydadzą się umiejętności nabyte podczas wizyty u posiadającego konsolę kuzyna. Fechtunek ma być bowiem całkowicie zręcznościowy i bazować na refleksie oraz spostrzegawczości gracza. **Pojedynki są wyjątkowo widowiskowe, a ześlizgiwanie się po poręczy czy zrzucanie na przeciwników żyrandoli to w świecie Pirates! czynności rutynowe.**

Biegłość w posługiwaniu się bronią białą przyda się także podczas ataku na miasto - tym razem nie

Pirates!

Walka na szpady była chlebem powszednim piratów. Przynajmniej tych filmowych.

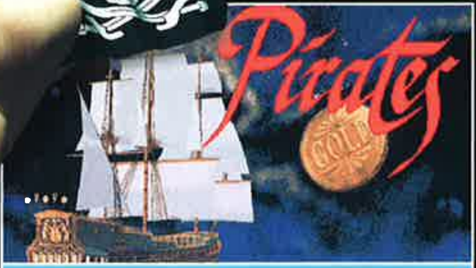
W Pirates! nie zabraknie ekscytujących bitew morskich.

będzie można osłabić 'jego obrony, ostrzeliwując z morza chroniący je fort. Bezpośrednia walka okaże się tu nieunikniona. Kiedy z chęcią mordu w oczach wyjdziesz na ulicę, nowe Pirates! zamieni się w prosty RTS i zmusi cię, dla odmiany, do odrobiny taktycznego myślenia. Najazd można sobie ułatwić, pozyskując pomoc Indian, którzy za odpowiednią opłatą (lub pod wrażeniem twojej reputacji) równocześnie uderzą na portowy garnizon.

Oczywiście nawet z najlepszą pomocą może się zdarzyć, że walkę przegrasz. W takim przypadku pozostanie ci już tylko oglądanie brudnej, więziennej celi. Od środka. Ale i w tegorocznej edycji Pirates! autorzy wykazali się kreatywnością, będziesz mógł bowiem wyswobodzić się, na początku ogłuszając pilnującego cię dżentelmena, a potem skradając podstępnie ulicami obstawionego strażnikami miasta. Jak widać, także miłośnicy skradanek znajdą w Pirates! coś dla siebie - ten moduł gry przypomina uproszczoną wersję *Metal Gear Solid* (albo *Pac-Mana* - che, che, che).

Jolly Roger na maszt!

Wolność wyboru. Pojedynki na szpady. Bitwy morskie. Nowe Pirates! ma wszystko to, co wersja z 1987 roku, ale lepsze, szybsze i ładniejsze. Do tego niecodzienna oprawa i rozbudowany wątek fabularny. Słowem, szykuje się naprawdę dobra produkcja: ciekawa, rozbudowana, łącząca wiele gatunków. Osobiście czekam na nią z niecierpliwością, ale i odrobiną niepokoju. Wszystko wyjaśni się w **czwartym kwartale bieżącego roku**. Wtedy stawię czoło mojemu demonowi - córce gubernatora w trzech wymiarach.



Pirates! Gold

Pirates!, o którym tu czytacie, to nie pierwsze wznowienie tej legendarnej gry. W 1993 Microprose (wydawcy oryginału) stworzyło *Pirates! Gold*. Było to jedynie graficzne uaktualnienie podstawowej wersji gry i właściwie nic nie wnosiło do samej rozgrywki. Co ciekawe, wersje na Amigę i PC znacznie się różniły – tę pierwszą wykonano w stylu filmu animowanego, druga z kolei wypełniona była digitalizowanymi zdjęciami i krótkimi filmikami.

W 2000 roku programista-amator Marcel Strbak stworzył *Pirates! 2*. To nieoficjalna produkcja, względem oryginału wzbogacona o wiele dodatkowych opcji. Spotkała się ona z ciepłym przyjęciem i można ją ściągnąć, całkowicie za darmo, ze strony http://www.geocities.com/Nashville/Stage/7473/pirates2.htm.

Pirates
Producent: Firaxis

W niektórych momentach – głównie podczas ucieczki z więzienia - gra zamienia się w uproszczoną skradankę.

W SPRZEDAŻY OD 15 KWIETNIA!

The Elder Scrolls III
MORROWIND
EDYCJA KOLEKCJONERSKA

ZAWIERA DODATKI
The Elder Scrolls III
TRIBUNAL
The Elder Scrolls III
BLOODMOON

Przedstawiamy Edycję Kolekcjonerską The Elder Scrolls III: Morrowind.

To unikalne wydanie jednej z najlepszych gier RPG wszech czasów zawiera nie tylko podstawową edycję słynnego Morrowind, ale także oba oficjalne dodatki: The Elder Scrolls III: Tribunal oraz The Elder Scrolls III: Bloodmoon.

Unikalna Edycja Kolekcjonerska to:

2CD z grą The Elder Scrolls III: Morrowind
1CD z grą The Elder Scrolls III: Tribunal
1CD z grą The Elder Scrolls III: Bloodmoon
Instrukcja do gry i obu dodatków
Mapa przedstawiająca świat Morrowind
Wyjątkowo atrakcyjna cena 99.90 zł!

4CD
WERSJA KINOWA
99,90

© 2004 Bethesda Softworks LLC firma należąca do ZeniMax Media. The Elder Scrolls, Morrowind, Bloodmoon, Tribunal, Bethesda Softworks, ZeniMax i ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi będącymi znakami handlowymi należącymi do ZeniMax Media Inc. w USA i / lub pozostałych państwach. Dystrybucja Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone.

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

Xpand Rally

Allor

Colin McRae Rally 04 czeka już w sklepach na chętnych, ale na tym się na szczęście nie kończy. Przed amatorami rajdów jeszcze dwie premiery gier mających aspiracje do zdobycia tytułu tej najlepszej. Co jeszcze lepsze, jedna z nich dotarła już do nas jako beta!

W zeszłym numerze mogliście przeczytać o wrażeniach z parogodzinnego obcowania z XR. Było super, choć gra ledwo sobie radziła z obsługą kierownicy (zero force feedbacku). Bo raz, że świetnie to wyglądało, dwa, że miało bardzo fajną fizykę i trzy - w parę godzin trudno jakieś błędy wychwycić, zwłaszcza jeśli przez cały czas jest się pod czujnym okiem pijarów i programistów. Z betą jest inaczej. Testować można nie kilka godzin, tylko dni, nikt nie pogania, a w dodatku gra się na dobrze znanym sprzęcie - ma się więc bezpośrednie porównanie do innych tytułów. Brzmi groźnie? Być może właśnie dlatego nie wszyscy dystrybutorzy decydują się na wysyłanie bety...

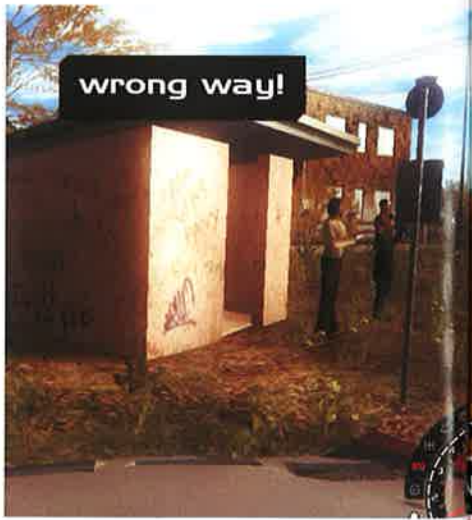
Witajcie w Truskawach!

Co można po dwóch tygodniach obcowania z betą napisać? Dużo... **dobrego**! Grafika jak opadanie szczęki powodowała, tak robi to nadal. No, ale jak tu się nie zachwycać, skoro nawet ostatni Colin wygląda przy niej tak, jakby miał już przynajmniej ze dwa lata? Są tu nawet **falujące od podmuchów wiatru trawy** (przejazd wozu też powoduje podmuch). Oczywiście jak na grę wykorzystującą topowe akceleratory przystało, pełno tu efektów uzyskiwanych dzięki pixel i vertex shaderom - ale zamiast niepotrzebnie o tym czytać, proponuję przyjrzeć się obrazkom.

A tak przy okazji - jeden z terenów w grze to Polska, zaś Truskawy to nazwa miejscowości, przez którą prowadzi część OS-ów. Niby to drobiazg, ale gdy się widzi w grze drogi z topolami, spożywczy „U Halinki" i przystanek PKS-u ze swojskim graffiti jakoś tak fajniej się człowiekowi robi.

Kierownica i finanse

Ogromną zmianą na plus było dodanie do funkcji kierownicy efektów force feedbacku. Troszeczkę mu wprawdzie do doskonałości brakowało, ale tylko dlatego, że nie dało się zlikwidować luzu przy jej położeniu neutralnym. Reszta była doskonała! Niemal tak świetna jak w becie *Toca Race Drivera 2*, a znacznie lepsza niż w *Colinie 04*.



Dzięki becie można było również dokładnie zobaczyć, jak rozwiązano tryb kariery. Najprościej napisać, że jest to bardzo wierne przeniesienie na PC trybu z *Gran Turismo* - za ukończenie rajdów dostaje się kasę (w zależności od zajętego miejsca), za którą się kupuje lepsze części lub lepsze wozy. Te ostatnie można w niektórych imprezach po prostu wygrać - najczęściej takich, po których przechodzimy do rajdów wymagających wozu z innej niż dana klasy. Rajdy można sobie powtarzać, więc z gotówką problemów nie ma, bo póki co nie trzeba nawet płacić za naprawę uszkodzeń.

Jakieś wady?

Na pewno jakieś się znajdą, ale... zgadnijcie, ilu beta testerów wybrali twórcy. **2000!** I to nie tylko z Polski. A wielu z nich to aktywni uczestnicy forów dla sim-maniaków (w tym m.in. mistrz świata Grand Prix 3), co pozwala mieć naprawdę spore nadzieje na to, że finalna gra będzie najlepszą rajdówką na PC. I choć wiele się jeszcze może wydarzyć, jedno jest pewne - na pełną wersję warto czekać!

MODY

Architektura gry umożliwia łatwe tworzenie modów przez graczy. Tworzenie własnych tras to praktycznie dziecinna zabawa. Dlatego jesteśmy pewni, że wkrótce po wydaniu pojawią się dodatkowe materiały do gry. Sami również planujemy dodatki zarówno w postaci tras, samochodów, jak i trybów gry.

Cena

W chwili obecnej nie jest to jeszcze do końca pewne, bowiem na kalkulację cenową składa się bardzo wiele czynników, jednak bardzo możliwe, że będzie to 79 zł.

Xpand Rally

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Twórcy o grze (w pigułce)

TRASY, WOZY, LICZBY
W grze dostępnych będzie grubo ponad **60 różnych tras**, bez rewersów i mirrorów, w **5 zróżnicowanych krajobrazowo częściach świata**. Gracze będą mogli rywalizować na trasach o zróżnicowanych nawierzchniach, znanych z gier rajdowych, takich jak asfalt, szuter, błoto, piach, śnieg, lód. Każda z nich będzie dodatkowo występowała w kilku odmianach zależnych między innymi od warunków atmosferycznych, czyli suchy i mokry asfalt lub oblodzony. Xpand Rally oferowało będzie **9 różnych modeli samochodów rajdowych** w sumie w ponad 30 wersjach tuningowych. Na warstwę ekonomiczną składać się będzie ponad **600 różnych części zamiennych w 7 kategoriach**.

MULTI
Każdy gracz będzie mógł postawić serwer gry. Ich lista będzie przechowywana na centralnym master-serwerze, który wspomagał będzie kojarzenie graczy. Zarówno Techland jako deweloper, jak i wydawcy gry postawią własne serwery dedykowane, na których non stop działały będą gry. Multiplayer pozwalał będzie na rozgrywanie rund wyścigów samochodami fabrycznymi lub zdobytymi podczas kariery. Wyścigi to zarówno klasyczne rajdy po torach jak i free style po bezdrożach. Mamy też kilka niespodzianek, których na razie nie ujawnię.

SYSTEM TARCIA OPON O NAWIERZCHNIĘ - OCZYWIŚCIE 4 PUNKTOWY (choć przy urwanym kole czy ciągniętym po ziemi zderzaku sprawa wyglądać będzie różnie). Uwzględnia on typ opony, powierzchnię kontaktu opony z nawierzchnią, charakter nawierzchni, warunki pogodowe, odpowiedni transfer masy samochodu (wyliczany już na podstawie danych globalnego systemu fizyki uwzględniającego między innymi pracę sprężyn i amortyzatorów) oraz orientację opony względem kierunku ruchu.

FIZYKA
Zacznijmy od tego, że Chrome Engine 2004 wprowadza **kompleksowy system symulacji fizyki obiektów**, ich reakcji i powiązań. Dla przykładu zderzak oderwany z jednej strony samochodu i ciągnięty po ziemi spowoduje delikatne znoszenie samochodu w jedną stronę dlatego, że globalny system symulacji połączeń obiektów (samochód-zderzak), tarcia (zderzak-ziemia) oraz bryły sztywnej (samochód obciążony z jednej strony zderzakiem) przeprowadzi dokładną symulację tego procesu.

DŹWIĘK
Dokładnie oddane dźwięki samochodu i otoczenia zapewnią graczowi dodatkowy realizm. Dlatego postanowiliśmy nawiązać współpracę ze znanym inżynierem dźwięku Gregiem Hillem, który pracował nad odgłosami samochodów w grach, takich jak *Nascar 2002*, *F1 2002*, *Midnight Club 2*.

i Xpand Rally
Producent: Techland

W sprzedaży od maja 2004!

BEYOND DIVINITY™

DWÓCH ŚMIERTELNYCH WROGÓW. JEDEN WSPÓLNY CEL.

POZNAJ NAJBARDZIEJ NIEZWYKŁĄ PARĘ ŚWIATA FANTASY!

Przedstawiamy Beyond Divinity - grę cRPG będącą kontynuacją słynnego Divine Divinity. Jako członek świętego zakonu bezwzględnie walczącego ze złem zostajesz magicznie związany z przeklętym Rycerzem Śmierci. Mimo, że jest to twój wróg, tym razem musicie współdziałać by zdjąć ciążącą na was klątwę. Zapraszamy do świata Beyond Divinity - miejsca gdzie walka o przetrwanie jest codziennością, a demony chcą przypieczętować twą zgubę!

- Fascynująca fabuła, pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji
- 4 rozbudowane akty i ponad 300 ciekawych zadań do wykonania
- Losowe generowanie lokacji - gra za każdym razem jest inna
- Prosta, intuicyjna obsługa i wygodny system walki
- Profesjonalna polska kinowa wersja językowa przygotowana przez CD Projekt
- Dodatkowo w prezencie opowiadanie „Child of the Chaos" autorstwa Rhianny Pratchett z fabułą osadzoną w świecie Divinity!

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

www.larian.com

CD PROJEKT

© 2004 Larian Studios. Wszelkie prawa zastrzeżone. Larian Studios, logo Larian Studios i logo Beyond Divinity są zarejestrowanymi znakami handlowymi Larian Studios w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Divine Divinity jest zarejestrowanym znakiem handlowym Larian Studios w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie pozostałe znaki należą do ich prawnych właścicieli.

GATUNEK: sieciowy FPS

JOINT OPERATIONS

TYPHOON RISING

Może jest jeszcze za wcześnie, by ferować takie sądy - ale, przynajmniej do tej pory, A.D. 2004 to rok sieciowych shooterów. Przez pierwsze cztery miesiące tego roku dostaliśmy *Battlefield: Vietnam*, *Unreal Tournament 2004*, *Counter-Strike: Condition Zero* i *Delta Force: Black Hawk Down - Team Sabre*. A do tego nie tylko sieciowe, ale mocne pod względem rozgrywek dla wielu graczy FPS-y, takie jak *Breed* czy *Far Cry*. Już wkrótce do tych tytułów dołączy gra Joint Operations.

Hut Sędzimir

Joint Operations pisaliśmy już w numerze 13/03, w ramach działu zapowiedzi, niedawno zaś mieliśmy okazję zagrać w pre-betę. Oznacza to, że w wersji, w jaką graliśmy, **engine był już w pełni sprawny** i wymagał jedynie wprowadzenia poprawek i uwag, jakie pojawią się podczas beta-testu. Brakowało mimo to części contentu, przede wszystkim map, kilku modeli postaci, pojazdów i broni oraz niektórych trybów gry sieciowej. Te są dopiero na etapie projektowania - wynika to głównie z tego, że twórcy gry nie chcą jeszcze odkrywać wszystkich asów z rękawa, a prezentację dla nas musieliśmy niemalże na nich wymusić (ekipa CD-A zrobi dla czytelników wszystko...). **Nawet mimo obecnych ograniczeń i braków, Joint Operations zrobiło na mnie dużo większe wrażenie, niż oczekiwałem**, wchodząc do londyńskiej siedziby firmy Novalogic...

Niezła Indonezja

Joint Operations nie ma fabuły w tradycyjnym tego słowa znaczeniu – ma natomiast coś, co można by nazwać „tłem historycznym". A dokładniej „tłem futurystycznym", bowiem walki, jakie będziesz toczył w grze, mają miejsce w Indonezji w roku 2006. W tym gorącym dla tego regionu roku grupa separatystów, którzy dążą do oddzielenia części archipelagu Indonezji, stworzyła armię i wystawiła ją do boju przeciwko siłom rządowym. Strony konfliktu zatem to koalicja sił rządowych, armii amerykańskiej i kilku innych wspierających ją rozwiniętych państw (m.in. Francja, Australia, Rosja) oraz separatyści finansowani przez narkotykowe podziemie Azji (to w nowo powstałym kraju chciałoby stworzyć punkt przerzutowy dla handlu nielegalnymi używkami). Obie strony są wyposażone w sprzęt i uzbrojenie zbliżonej klasy, z niewielką przewagą po stronie sił koalicji. Podczas standardowych trybów gry w sieci ta fabularna otoczka nie ma większego znaczenia i jedynie w misjach przeznaczonych dla jednego gracza i w trybie co-operative zadania, jakie stają przed tobą, podbudowano wydarzeniami tego fikcyjnego konfliktu.

Trening solo

Dostępne w chwili obecnej tryby gry podzielić można na scenariusze dla jednego gracza i bogaty zestaw trybów przeznaczonych do gry w sieci. **Mimo że misje typu single player mają fabułę, nie są ze sobą połączone i jak to wielokrotnie podkreślali podczas rozmów z nimi twórcy gry, powinny być traktowane jako rozbudowany trening przed walką w sieci.** Rzeczywiście misjom tym brakuje rozmachu, mają mało zróżnicowane cele i raczej **nie polecałbym kupna gry, jeśli miałbyś grać tylko w pojedynkę.** Nie należy też sądzić, by w tej kwestii zmieniło się coś znacząco w ostatecznej wersji gry. Dla ludzi z Novalogic sprawa jest bowiem prosta i jednoznaczna – **Joint Operations to gra przeznaczona głównie do gry w multiplayerze.**

Join Operations

Naciераj i zabezpieczaj

Z tego też powodu dużo więcej napisać można o trybach gry przeznaczonych dla wielu graczy. Lista rodzajów rozgrywki multiplayera nie została jeszcze oficjalnie zamknięta, na razie są to te najbardziej typowe i znane przez graczy: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag, King Of The Hill, Flagball. Twórcy gry zaznaczają, że w sklepowej wersji może nie być pojedynczego Deathmatchu, a King Of The Hill i Flagball będą mniej rozbudowane niż pozostałe - wynika to z tego, że Joint Operations ma się opierać na **grze zespołowej**, w trakcie której poszczególni gracze wspierają się wzajemnie. Widać to wyraźnie w trzech bardziej oryginalnych trybach Joint Operations, czyli **Advance & Secure**, **Conquer & Control** oraz **Search & Destroy**. Ten ostatni (Search & Destroy) wymaga od graczy współpracy w zniszczeniu wskazanych obiektów bronionych przez przeciwnika - na mapie, którą rozgrywaliśmy, były to skrzynie z amunicją.

Tryb Conquer & Control, wzorowany na standardowym trybie z *Battlefielda 1942*, każe graczom walczyć o przejęcie kilku kluczowych punktów na mapie i bronić tych miejsc, które zostały już zdobyte. Najciekawszy z nich to bez wątpienia **Advance & Secure**, w którym walka (ponownie) toczy się o przejęcie kluczowych punktów mapy, z tą jednakże różnicą, że są one ustawione w ustalonej kolejności i tylko w niej można je zdobywać – oznacza to, że linia walk przesuwa się wraz z przejmowaniem/odbijaniem kolejnych punktów oraz niemal zawsze skupiona jest w jednym miejscu. Tryb Advance & Secure przypomina nieco Onslaught z *Unreal Tournamenta 2004* i daje równie dużo frajdy.

Wojna to trudna sprawa

W każdym z trybów gracz wybiera jedną z **pięciu klas postaci** – są to sniper, medic, engineer, rifleman oraz gunner. Każda z nich ma pewien domyślny zestaw uzbrojenia i dodatkowego sprzętu, który przed rozpoczęciem walki można w miarę swobodnie modyfikować. Z tym jednak zastrzeżeniem, że **obciążenie żołnierza wyraźnie wpływa na jego mobilność** i gracze muszą decydować, czy chcą mieć wojaka słabiej uzbrojonego, ale szybkiego, czy wolniejszego, ale dysponującego bronią większego kalibru. W przecie inne różnice pomiędzy poszczególnymi klasami (np. celność w obsłudze działek zamontowanych na pojazdach) nie były wyraźnie widoczne, ma to jednak zostać zmienione przed trafieniem gry do sprzedaży. Nawet jednak po tych zmianach **wszystkie postacie będą mogły korzystać z występujących w grze pojazdów**, a to one w dużej mierze stanowią o atrakcyjności Joint Operations.

Z wehikułem wśród zwierząt

Pojazdy w Joint Operations są o tyle ważne, że mapy przygotowane do większości trybów gry są rozległe i przemieszczanie się po nich pieszo mija się z celem. W grze występuje niemal **30 różnych wehikułów** (ich ostateczna liczba ciągle się waha, ale na będzie to więcej niż 30 a mniej niż 20) zarówno lądowych, jak i nawodnych czy powietrznych. W każdej z tych grup wyraźny jest również podział na lekkie pojazdy zwiadowcze (m.in. autka FAV, helikopter Small Bird), maszyny szturmowe oraz duże, wolne wehikuły desantowe (m.in. poduszkowiec LCAC), wszystkimi jednak steruje się prosto i intuicyjnie. Ciekawe jest to, że **niektóre pojazdy mogą przewozić... inne pojazdy**, co pozwala na zmontowanie silnej grupy desantowo-uderzeniowej szybko przemieszczającej się po mapie. Ma to duże zastosowanie taktyczne i niejednokrotnie przechylało szalę rozrywki w potyczkach, które mieliśmy okazję rozegrać.

W udostępnionej wersji podczas sterowania pojazdami akcję obserwuje się wyłącznie z perspektywy pierwszej osoby - widok TPP dawał podobno przewagę graczom w pojazdach. Byli oni bowiem bardziej świadomi tego, co dzieje się w bezpośrednim otoczeniu – to jednak może ostatecznie ulec zmianie.

Trata-trata-tratatata!!!

Wszystkie te elementy składają się na całkiem wysoki poziom grywalności, jaką oferuje Joint Operations. **Gra mocno przypomina *Battlefielda 1942*, ale dzięki ciekawszym pojazdom, większym mapom oraz bardziej nowoczesnej otoczce daje większą radochę.** Potyczki są szybkie oraz zacięte i nawet mimo to, że uzbrojenie, jakim dysponują obie strony, pozwala „zdjąć" przeciwnika z dużej odległości, często dochodzi do starć w bliskim dystansie - to zasługa świetnie odwzorowanej graficznie tropikalnie bujnej roślinności, którą podczas rozgrywki można wykorzystywać jako doskonały kamuflaż. Kilka razy zdarzyło mi się zaczaić w wysokiej trawie czy innych krzakach, przepuścić nieświadomego niebezpieczeństwa przeciwnika i zaskoczyć go, wyskakując nieoczekiwanie z roślinności i posyłając serię w jego plecy. Takie chwile oraz łatwe w korzystaniu pojazdy i ich zastosowanie taktyczne sprawiają, że podczas gry w Joint Operations cały czas siedzisz na krawędzi fotela, odczuwasz duże emocje – a to oznacza, że gra działa jak należy, prawda?

Za pięć dwunasta...

Joint Operations zapowiada się bardzo dobrze i gdyby nie premiery *BF: Vietnam* i *UT2004*, gra na pewno zdobyłaby niemałą popularność. Jak będzie w maju, kiedy oba wymienione tytuły umocnią już swoją pozycję, a Joint Operations dopiero trafi na rynek - trudno w tej chwili powiedzieć. Novalogic wszelako zapewnia wsparcie dla sieciowej społeczności, twórców modów, zapowiada również udostępnienie edytora map, co powinno ułatwić grze walkę o serca sieciowych wymiataczy. Premiera Joint Operations zaplanowana jest na **21 maja** i jeśli wszystkie obecne niedociągnięcia zostaną w nim poprawione, jest to data, którą powinniście zapisać w kalendarzykach na ten rok. Rok shooterów...?

Joint Operations
Producent: Novalogic

Race Driver 2

Niepozornie wyglądająca płytka z betą tej gry dotarła do redakcji akurat w momencie, gdy trzeba się było zabrać za recenzję *Colina 04*. „A, zobaczę tylko, co zmienili"... Tia... Powiem tyle - gdyby nie fakt, że dostępnych jest tylko parę wyścigów, recenzji *Colina* pewnie by na czas nie było!

Allor

Gdy do zeszłego numeru powstawała zapowiedź *Xpand Rally*, zanosiło się na to, że okolice kwietnia będą dla miłośników sportów motorowych na PC bardzo interesujące. **Trzy nieźle zapowiadające się samochodówki w tak krótkim odstępie czasu to w końcu wystarczający powód do świętowania.** Tym bardziej że jedna z nich już do nas w pełnej wersji dotarła (i wypadła całkiem nieźle), a za parę dni mieliśmy otrzymać beta wersję drugiej. Czy można sobie wyobrazić coś lepszego? Jak się okazało, można - premierę jeszcze jednej samochodówki.

Zwłaszcza gdy **ta okazuje się - mimo statusu bety - tak doskonała, że jej uruchomienie powoduje parodniową destabilizację życia w znacznej części redakcji**. Samochodziarze zaczęli gorąco ze sobą dyskutować, krzyczeć i wymachiwać rękoma, kręcąc w powietrzu nieistniejącą kierownicą. No i oczywiście żywiołowo pertraktować, kto danego dnia weźmie krążek z grą do domu...

Ta grafika!

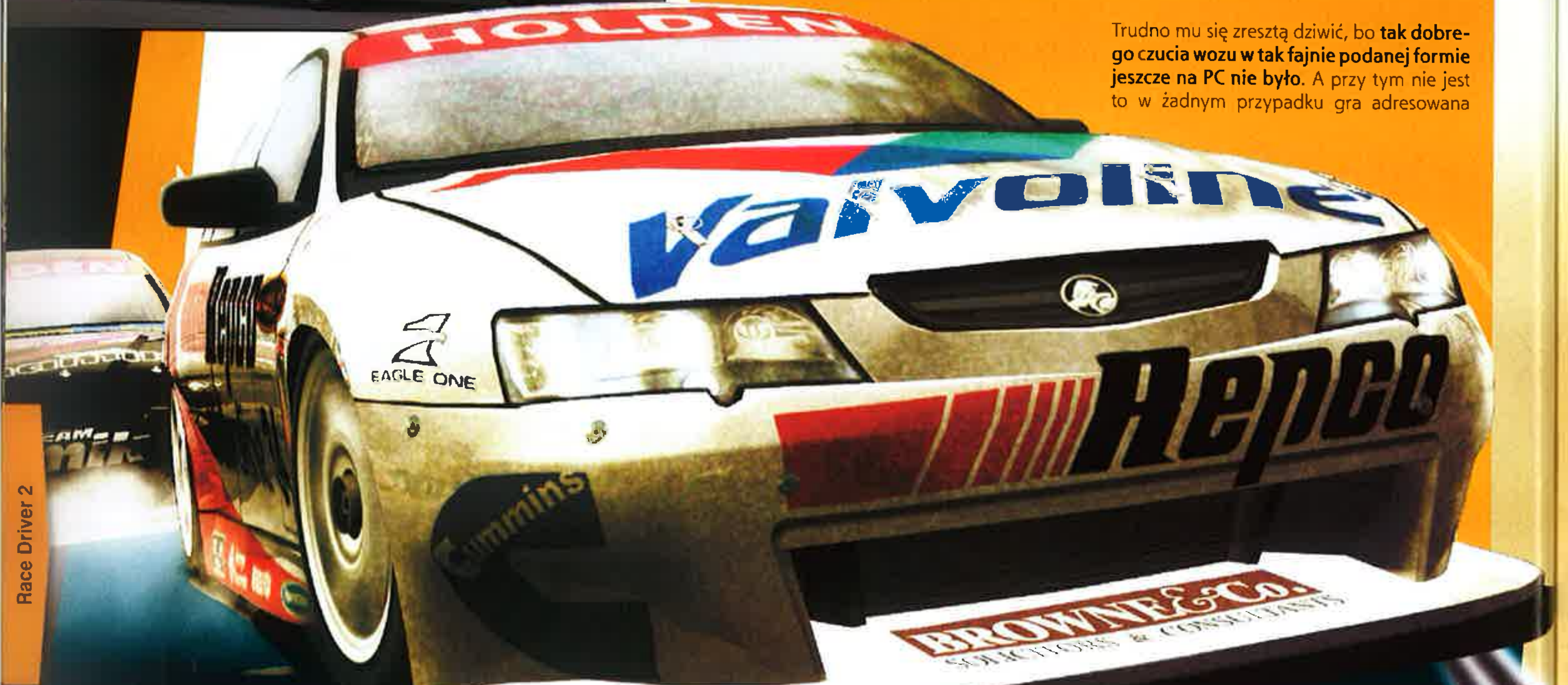
Pierwsze, co rzuca się w oczy, to grafika. Sporo opcji konfiguracyjnych, łącznie z możliwością włączenia motion blura (w poprzedniej części był po prostu super!) to tylko przedsmak tego, co czeka nas na torach. To samo można powiedzieć o bardzo gustownych menusach - zrezygnowano z biura jakiegoś nieopierzonego wyrostka, menu jest zatem mniej udziwnione i gustownie niebieskie, a przez to i znacznie przyjemniejsze dla oczu.

Prawdziwy, spontaniczny wytrzeszcz oczu pojawia się jednak dopiero po wyjechaniu na tor. Od razu widać, że **decyzja o wydawaniu gry jedynie na PC i Xboxa (wcześniejsza część pojawiła się także na PS2) wyszła grze jak najbardziej na zdrowie**. Do wysokiej szczegółowości modeli wozów gry zdążyły nas już przyzwyczaić, ale tutaj wykorzystanie możliwości nowych akceleratorów poszło o krok dalej. **Przy pierwszym wyścigu nawet asfalt potrafi zachwycić!** I to w trakcie jazdy! W końcu wiadomo, po co kartom tyle pamięci na tekstury czy - po co kupować coś ze shaderami, zgodne z DX8 czy 9. Rozbłyski, przepalenia, drobne wgniecenia - powtórki można oglądać w nieskończoność, ciesząc się takimi detalami!

Ten realizm!

Ale to tylko jeden z dwóch głównych powodów stojących za zbiegowiskiem przy kompie z odpalonym Race Driverem. W końcu maniaków czterech kółek sam wygląd zaciekawi jedynie na parę chwil. By przykuć ich na dłużej, potrzebny jest jeszcze **odpowiednio dobry model jazdy**. Jednak i na tym polu **jest po prostu super**! Wrażenia na kierownicy są tak realistyczne, że nawet pewien znajomy maniak *Grand Prix Legends* i innych *Nascarów* - mimo początkowej rezerwy - wstawał od kompa z grą z wyraźnym ociąganiem się i z baaardzo szerokim uśmiechem. A gdy wziął grę na jeden dzień do domu, dziwnym trafem zapomniał jej później przynieść, tłumacząc się, że to przez dziecko, poranną kaszkę, małe smoki i upadek meteorytu.

Trudno mu się zresztą dziwić, bo **tak dobrego czucia wozu w tak fajnie podanej formie jeszcze na PC nie było**. A przy tym nie jest to w żadnym przypadku gra adresowana



Race Driver 2

jedynie do garstki zapaleńców - wręcz przeciwnie! To pierwsza gra aspirująca do miana symulatora (choć przez masło i starość mogłem coś pominąć, więc głowy nie dam), w której da się wykonać kontrolowany power slide (z obowiązkową kontrą) za pomocą klawiatury. I to w deszczu! W tylnonapędowym Jaguarze XJ 220! I mimo, że kierownicy gra się oczywiście lepiej, fakt pozostaje faktem. Zresztą maniacy też narzekać nie będą, bo specjalnie dla nich przygotowano tryb Pro-Simulation, w którym komputer w ogóle nie pomaga. Bez dużego doświadczenia i dobrego sprzętu lepiej go jednak nie włączać - bezradne bączki murowane - dla maniaków będzie super. Zwłaszcza że jest nawet możliwość włączenia analogowego sprzęgła, o ile ktoś taki sprzęt ma.

Te wozy!

Achy i ochy pojawiały się zresztą także przy przeglądaniu już dostępnych wyścigów - bo **gra oferuje naprawdę sporo imprez i to w dodatku mocno urozmaiconych**! Są wyścigi torowe z potężnymi maszynami V8, popularnymi w rejonie Pacyfiku, są imprezy na lodzie z maszynami 4x4 (w becie Impreza WRX), wyścigi w terenie na Land Roverach Bowler Wildcat, amerykańskie jaja z pick-upami (z pięciuset konnymi silnikami - by nie było...), tory z kabrioletami (w rodzaju Jaguara KXR czy Aston Martina DB7), z Fordem GT 40, Audi TT-R, Mercedesem CLK, Aston Martin DB9 Coupe, Mitsubishi 3000 GT, Nissan Skyline GT-R, Fordem Mustangiem 1968 czy Formułą Ford... Wybór jest bardzo duży, ale co najważniejsze - niezależnie od tego, gdzie i czym się ścigamy, wrażenia są zawsze powalające!

Nie chcę się zbytnio powtarzać, ale **model fizyczny i poziom ułatwień zostały dobrane po prostu perfekcyjnie**! Są w zasadzie niewyczuwalne dla gracza, dopóki nie spróbuje trybu Pro-Simulation - dopiero po tej próbie wiadomo, co by zrobiły te monstra, gdyby nie dyskretna pomoc komputera.

Te trasy!

Wielki plus należy się także za dobór torów i ich odwzorowanie. Te drobne nierówności powodujące zerwanie przyczepności, te różne typy asfaltu, kombinacje zakrętów - OK, zdaję sobie sprawę, że w wielu przypadkach po prostu przeniesiono na komputer rzeczywiste obiekty, ale choć taka na przykład Laguna Seca występuje w niemal każdej samochodówce i zdążyła się nieźle opatrzyć - jednak nawet ona robi w tutejszym wydaniu wrażenie. I to nawet na kimś, kto w takim na przykład *Gran Turismo 3* przejechał już na niej w sumie tysiące kilometrów... W trybie symulacji - by nie było, z wyłączonymi wszystkimi pomocami... Taaa, Race Driver 2 naprawdę jest dobry! Nie mówiąc już o tym, że przy okazji także ładniejszy... Kurczę, **zapowiada się, że już za chwileczkę ukaże się po prostu najlepsza samochodówka - i to nie tylko na PC!**

Te tryby gry!

Najważniejsza jest oczywiście kariera, którą robimy już na szczęście na własny rachunek. Na podstawie bety można wywnioskować, że **na drabinie sławy dostępnych będzie osiem szczebelków**. Celem na każdym z nich będzie zdobycie odpowiednio dużej kupki pieniędzy z nagród przyznawanych za miejsce na mecie. Co ciekawe, w różnych wyścigach (na tym samym poziomie) za to samo miejsce będzie można otrzymać różne kwoty. Poza tym nagrody nie zawsze rozdawane są wśród zdobywców tych samych miejsc, bo spotkać można zarówno imprezy, w których kasę dostaje się nawet za miejsce szóste, jak i takie, w których punktowane są tylko dwa pierwsze. Co jednak bardzo istotne w praktyce, dzięki takiemu podejściu bardziej zaawansowani gracze nie będą zmuszeni do zbyt długiego jeżdżenia w słabych imprezach, bo przynajmniej w becie wystarczy tylko parę miejsc na podium – i poziom zaliczony.

Poza karierą dostępne będą również **pojedyncze wyścigi** zebrane w menu Simulation. Pierwszy z nich to **Free Race** - podobnie jak w przypadku kariery, tak i tutaj postępy (czyli zaliczone imprezy) podawane są procentowo, a do wyboru ma się te imprezy, które odkryło się w karierze. Podobnie (tyle że bez procentów) wygląda to w jeździe **na czas z duchami** oraz w **trybach wieloosobowych**. Póki co dostępne są dwa (i tajemnicza niedostępna opcja Network): splitscreen na dwie osoby oraz gra w sieci maksymalnie dla ośmiu osób (wybrać można konkretną imprezę, liczbę okrążeń i poziom umiejętności komputera)

Zapowiada się, że już za chwileczkę ukaże się po prostu najlepsza samochodówka - i to nie tylko na PC!

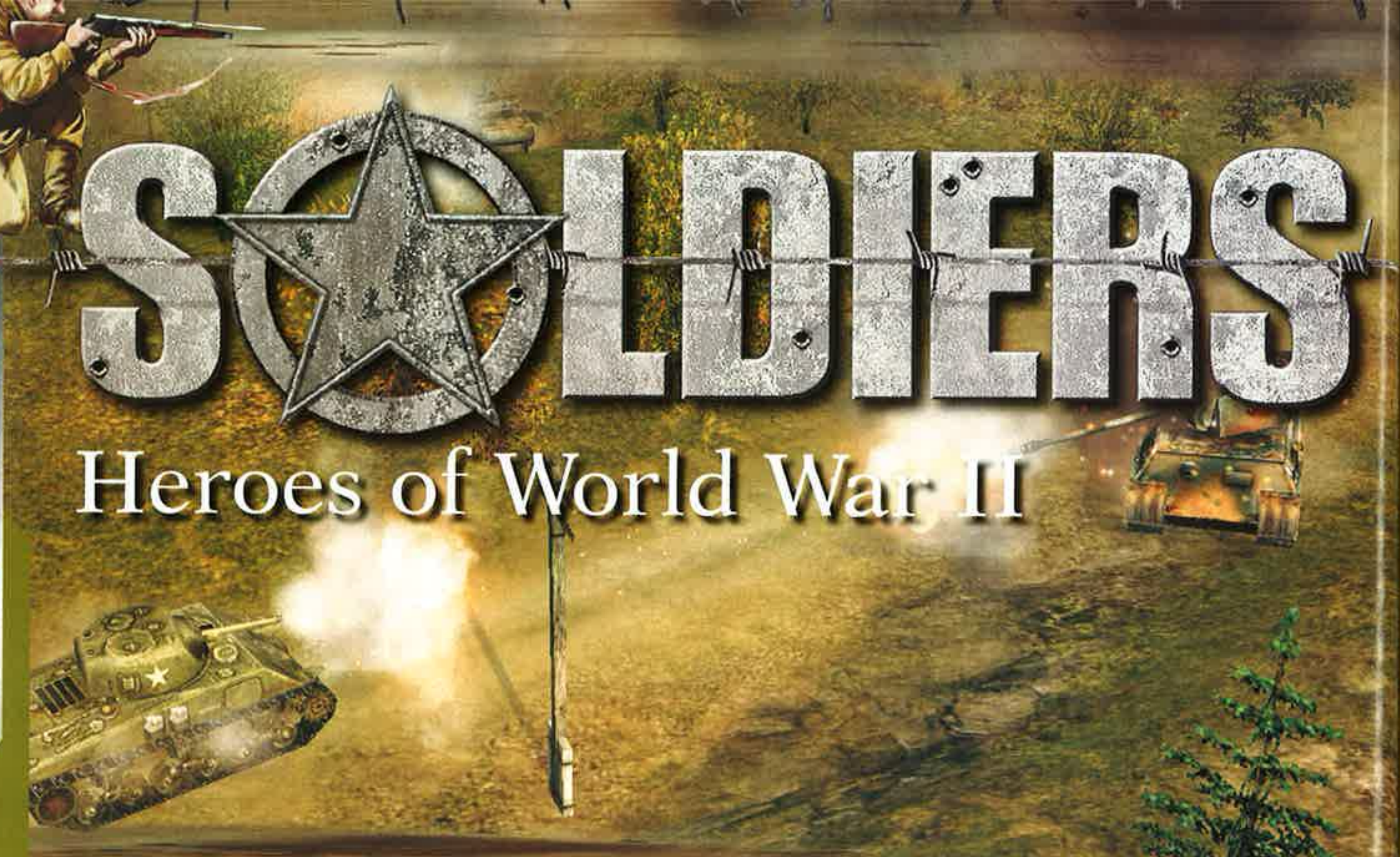
W oczekiwaniu na start...

Miejsce się niestety kończy, ale na szczęście do premiery zostało już bardzo niewiele czasu. Niewiele, ale i tak trudno wytrzymać... **Gra ma wszystko, co trzeba**: świetną grafikę, super model jazdy, dużo wozów i tras, możliwość zmiany ustawień wozu, tryb multi i tak dobraną pomoc komputera, że można jeździć nawet na klawiszach i to zachowując panowanie nad wozem bez uczucia, że to ktoś inny siedzi za kółkiem.

Po prostu cud, miód i orzeszki albo inaczej - nadchodzi nowy mistrz!

ⓘ **Race Driver 2**

Producent: **Codemasters**



SOLDIERS
Heroes of World War II

Według publikowanego przez wydawnictwo PWN słownika języka polskiego, bohater to *„ten, kto odznaczył się męstwem, niezwykłymi czynami, ofiarnością dla innych"*. Od niedawna wiem o tym doskonale, a męstwo, ofiarność i odwagę znam z własnego doświadczenia. Grałem w zaawansowaną wersję Soldiers: Heroes of World War II i sam w kilkanaście godzin spędzonych przez tej nowej produkcji Codemasters dokonałem całkiem sporo niezwykłych czynów. Zostałem bohaterem, a już niedługo ty również będziesz mógł się stać jednym z nich.

Hut Sędzimir

Soldiers: Heroes of World War II należy do gatunku, który trudno jednoznacznie nazwać i opisać. **W teorii jest to RTS**, w czasie rzeczywistym wydajesz polecenia jednostkom, realizujesz postawione przed tobą misje, jednak **jeśli jest to RTS, sprowadzono go do najmniejszej możliwej skali, w jakiej życie każdego żołnierza jest bezcenne, a śmierć nawet jednego z twoich podkomendnych przesądza o losach misji.** W tym sensie gra kultywuje linię zapoczątkowaną przez serię *Commandos*, kontynuowaną potem - oczywiście już w nieco innym środowisku walki - w grach, takich jak *Desperados*, *Robin Hood: Legenda Sherwood* czy ostatnio *Chicago 1930*. No i do jakiej szufladki włożyć Soldiers: Heroes of World War II? Co z takim fantem zrobić? Najlepiej... nie zawracać sobie głowy głupotami i po prostu zagrać w tę produkcję, kiedy w końcu trafi ona na sklepowe półki. Jeśliby bazować na tym, co widziałem w siedzibie firmy Codemasters, śmiało można powiedzieć, że **S: HoWWII to murowany hit.**

Z Rosji do Europy

Historia Soldiers sięga początków 2003 roku, kiedy to grupa developerów z Ukrainy z nazwą

Efekty eksplozji zrobione są perfekcyjnie.

BestWay rozpoczęła pracę nad grą *OutFront* - trójwymiarową strategią, która miała się wyróżniać między innymi niekonwencjonalną fabułą. W oryginalnej wersji gry przedstawiała ona historię radzieckiego *tank komandira*, czyli dowódcy czołgu, który - wraz z załogą - zagubił się głęboko za niemiecką linią frontu, a jego (i gracza) głównym zadaniem miał być powrót do „mateczki Rosji" i rumianych czerwonoarmijnych dziewczek. Taką grę zaprezentowała na ubiegłorocznych targach E3 firma 1C Company - znany rosyjski dystrybutor gier, i zwróciła ona na siebie uwagę przed-

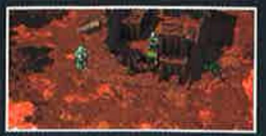
Wróg! Strzelaj!

Kiedy Soldiers: Heroes of World War II trafi na sklepowe półki, będzie musiało walczyć o zainteresowanie graczy z całkiem mocną konkurencją. Poza tradycyjnymi RTS-ami, największymi przeciwnikami Soldiers będą wydane na początku roku *Silent Storm* oraz zapowiadany na początek kwietnia (a więc w kilka dni po wydaniu tego numeru *Desert Rats vs. Afrika Korps*).

Silent Storm
Nival Interactive, styczeń 2004

To strategia, która kilka tygodni temu zabrała kilka dłuuuugich wieczorów sporej części redakcji. *Silent Storm* to równie duża dbałość o detale jak w przypadku Soldiers - sama gra jest jednak strategią turową (w stylu legendarnego *Laser Squada*), która ponadto od połowy z gry osadzonej w realiach II wojny światowej zamienia się w grę science fiction, z robotami bojowymi o uroczej nazwie *panzerklein*. Nie zmienia to oczywiście faktu, że *Silent Storm* stawia przed graczami podobne taktyczne wyzwania jak Soldiers: Heroes of World War II i jest naprawdę udaną produkcją. To wciąż silny konkurent dla Soldiers.

Desert Rats vs. Afrika Korps
Digital Reality, kwiecień 2004



Nowa produkcja twórców gry *Platoon* może się okazać najsilniejszym konkurentem Soldiers. Według zapowiedzi studia Digital Reality, *DR vs. AK* - gra przedstawiająca afrykańskie starcie pomiędzy oddziałami pancernymi generała Rommla a brytyjską 7 Dywizją Zmechanizowaną, ma równie szczegółowo odwzorowywać pole walki. Pojawią się też nowatorskie tryby gry dla wielu graczy, a oprawa graficzna i algorytmy sztucznej inteligencji mają stać na bardzo wysokim poziomie. To oczywiście tylko zapowiedzi - o tym jednak, jaką produkcją w rzeczywistości okaże się *Desert Rats vs. Afrika Korps*, przekonamy się wspólnie już w następnym numerze CD-Action - o ile oczywiście burza piaskowa nie powstrzyma posłańca z recenzowalnym kodem gry.

stawicieli z Codemasters. Efekt? Na tegorocznych targach E3 gra *OutFront* wystawiona zostanie pod nazwą Soldiers: Heroes of World War II już na zupełnie innym stanowisku, obok *TOCA Race Driver 2* i innych nowości Codies.

Przy okazji zmieniła się również jej fabuła, dokładniej zaś poszerzyła, bowiem **przygody dzielnego dowódcy tanka będą w S: HoWWII zaledwie jedną z czterech kampanii.** Ostatecznie będziemy mogli zagrać w niegdysiejszy *OutFront*, kierując Rosjanami, Amerykanami, Anglikami i Niemcami, **a każda kampania zawierać będzie sześć lub siedem scenariuszy**, które razem składać się będą na **25 misji** oferowanych przez grę w trybie dla jednego gracza. Co ciekawe, **wszystkie cztery kampanie oparto na faktach** i za punkt wyjścia mają one autentyczne wydarzenia z historii II wojny światowej, choć zmodyfikowane w taki sposób, by misje były jak najbardziej grywalne.

Typowy RTS?

Na pierwszy rzut oka Soldiers sprawia wrażenie dość tradycyjnego RTS-a, którego od produkcji, takich jak *World War II: Frontline Command* czy *Blitzkrieg* odróżnia tylko liczba jednostek znajdujących się pod twoimi rozkazami. Polecenia wydajesz żołnierzom przy użyciu myszki i korzystasz przy tym z interfejsu opartego o menu umieszczone w lewym dolnym rogu ekranu i kursor kontekstowy (czyli taki, który po najechaniu na przeciwnika zmienia się w ikonę oznaczającą „atakuj!", zaś po najechaniu na puste stanowisko CKM-ów, zmienia się w ikonę oznaczającą „użyj!"). **Rewolucyjnym pomysłem zastosowanym w grze jest natomiast uzupełniający (a czasami zwyczajnie zastępujący) tradycyjne sterowanie system Direct Control, w którym przytrzymując klawisz [Ctrl] przejmujesz bezpośrednią kontrolę nad aktualnie wybraną jednostką.**

Sterowanie żołnierzem/pojazdem z pomocą Direct Control odbywa się za pomocą klawiszy kierunkowych na klawiaturze. Kursor myszki służy wtedy jako celownik, który dokładnie określa ostrzeliwane przez ciebie miejsce. **Pomysł niby banalny i prosty, ale ma nieprawdopodobnie duży wpływ na grywalność.** Dlaczego? Po pierwsze, zwiększa emocje, kiedy wiesz, że to ty, tylko ty i jeszcze raz ty kierujesz czołgiem typu Sherman, a ten ucieka zakosami przed zasadzką zgotowaną przez trzy Tygrysy ukryte za budynkami wioski, do której nieświadom niczego przed chwilą wjechałeś. Po drugie zaś, daje zupełnie nowe możliwości taktyczne - możesz np. rozkazać trzem żołnierzom wciągnąć przeciwnika w wymianę ognia, samemu zaś przejąć kontrolę nad czwartym wojakiem, przekraść się na flankę wroga zajętego ostrzałem twoich kompanów i zasypać ich granatami oraz kilkoma ciepłymi słowami serdecznych pozdrowień z drugiej strony barykady...

Weź sprawy w swoje ręce

System Direct Control znacząco zmienia jakość i styl rozgrywki w Soldiers, ale **to nie jedyny element, który sprawia, że na tę produkcję warto zwrócić uwagę.** Kolejnym atutem Soldiers jest **ogromna dbałość w nim o szczegóły**, która objawia się nie tylko w graficznych smaczkach, choćby takich jak realistyczne odwzorowanie różnic w obudowie rur wydechowych pojazdów (!!!) [niektóre T-34 mają je „w falbankę", inne nie – maniacy czołgów wiedzą o co chodzi], ale również w detalach wpływających na taktykę i sposób prowadzenia rozgrywki. Tę dbałość o detale trudno oddać w jednym zdaniu - najlepiej zrobię, jeśli podam kilka przykładów. Otóż, Soldiers jest grą, w której możesz przestrzelić opony pojazdów lub zniszczyć gąsienice czołgu, unieruchamiając je w miejscu. Możliwe jest także - przy precyzyjnym celowaniu w trybie Direct Control - odstrzeliwanie hełmów żołnierzom czy też „zdejmowanie" kierowców pojaz-

Rewolucyjnym pomysłem zastosowanym w grze jest natomiast uzupełniający tradycyjne sterowanie system Direct Control.

Boom boom kaboom!!!

Opis dla wtajemniczonych - oto Panterka bez łepka...

To nasza toaleta - kryj się ziomek!

Cannon Fodder

Cannon Fodder to gra, którą twórcy Soldiers w większości oświadczeń prasowych określają jako jedno z głównych źródeł własnej inspiracji. Pamiętacie jeszcze ten tytuł? Była to wydana w 1993 roku gra firmy Sensible Software - pierwsza w historii, która ukazywała wojnę z (wysmakowanym) poczuciem humoru. Podczas zabawy kierowałeś oddziałem śmiesznych małych żołnierzyków i wykonywałeś proste zadania bojowe. To, że właśnie *Cannon Fodder* tak wpłynął na twórców Soldiers, jest o tyle dziwne, że o realizmie rozgrywki i złożonych taktykach nie ma w tej grze mowy - chodzi zapewne o to, że obie gry przedstawiają szybkie, ostre potyczki, a w trybie Direct Mode Soldiers wymaga od gracza równie dużej sprawności w posługiwaniu się myszką, tak jak najtrudniejsze poziomy w *Cannon Fodderze*.

Soldiers: Heroes of World War II oddaje warunki panujące na polu walki w takim stopniu, w jakim nie robi tego żadna inna gra z tego gatunku

dów, co powoduje, że te ostatnie zjeżdżają w niekontrolowany sposób z drogi.

Gra rozpoznaje i uwzględnia również taktyczne zagrywki, takie jak korzystanie z osłony przeszkód terenowych, ogień zaporowy czy ostrzał przez snopy siana czy ściany budynków (to ostatnie oczywiście przede wszystkim z czołgów). Pojazdy występujące w grze mają bak z olejem napędowym/benzyną - musisz zatem pamiętać, by w trakcie misji nie zabrakło ci paliwa. Poza tym możesz też kraść pojazdy przeciwnika, naprawiać (w miarę możliwości) uszkodzone wehikuły, a jeżeli czołg zostanie unieruchomiony (ale jego karabiny maszynowe są sprawne), możesz je wymontować i wyposażyć w tę broń któregoś z żołnierzy. Możesz podpalać stogi siana i wzniecać dym stanowiący osłonę dla twoich działań lub podkładać ogień pod zagajniki, w których stacjonują wojska wroga. Możesz kłaść miny, przygotowywać zasadzki, wykorzystywać jako ochronę zgliszcza zniszczonych budynków, możesz zbierać amunicję i broń z ciał zabitych, możesz...

Strzały i grzmoty

Soldiers: Heroes of World War II oddaje warunki panujące na polu walki w takim stopniu, w jakim nie robi tego żadna inna gra z tego gatunku. To, czy zostaniesz dostrzeżony przez przeciwnika, zależy od gry świateł, hałasu, jaki generujesz itd. - w misji rozgrywanej podczas burzliwej nocy musisz przemknąć przez opanowane przez wroga miasteczko i strzelać tylko wtedy, kiedy uderza grzmot, uważając, by nie stanąć na wprost przeciwnika, gdy rozbłyśnie piorun. To w połączeniu z detalami, jakie opisałem powyżej, niegdysiejszy *OutFront* zamienia w symulację pola walki, w której możliwe jest niemal wszystko to, z czym borykają się żołnierze rzeczywiście biorący udział w bojowych akcjach podczas II wojny światowej.

Jedynym (prawie) ograniczeniem stają się tu pomysłowość gracza, jego taktyczny zmysł i umiejętność kierowania oddziałami. A co najważniejsze, **nie oznacza to wcale, że jest to produkcja wyłącznie dla zasiedziałych w fotelu strategów**, obłożonych podręcznikami i albumami z bronią pancerną sprzed ponad pół wieku, a szybka, świetnie wyglądająca i wymagająca błyskawicznych decyzji gra, która bawi nawet wtedy, kiedy nie znasz całego dotychczasowego kanonu RTS-ów. Nie przez przypadek wśród inspiracji twórcy gry podają nie Perfect Generala a... Cannon Fodder (patrz ramka).

Quo vadis, bohaterze?

Nadchodząca produkcja Codemasters to gra, która działa jakby trochę z ukrycia, w kamuflażu. **To, do czego początkowo podchodzisz jak do kolejnego RTS-a, nabiera zupełnie innego charakteru, kiedy zaczynasz korzystać z systemu Direct Control czy gdy zauważasz, jakie taktyczne możliwości daje tak wierne odwzorowanie drobnych szczegółów pola walki.** Głębi dodaje grze również to, że większość problemów, przed jakimi zostaniesz postawiony, rozwiązujesz na wiele różnych sposobów.

Pokazowym poziomem, na którym zademonstrowano te możliwości, jest misja, w której oddział komandosów musi wylądować na plaży strzeżonej przez gniazda karabinów maszynowych na barce, oświetlanej w rów-

Entombed, sprawdź kto STUKA do drzwi

Przyczajony Tygrys... a gdzie smok?

nych odstępach czasu przez morską latarnię. Bez wyeliminowania barki nie wylądujesz na plaży, a zniszczyć ją możesz - na przykład - obsadzając stojący przy nabrzeżu kuter torpedowy, przejmując kontrolę nad działem znajdującym się nieopodal latarni albo wysadzając ją samodzielnie przy użyciu ładunków wybuchowych. Tu jednak pojawia się kolejny kłopot - latarnia morska oświetlająca całą okolicę. Latarnię również możesz wysadzić, zniszczyć jej reflektor albo...

Innym przykładem jest misja, w której na polanie otoczonej gęstą roślinnością czai się kilka niemieckich jednostek - od ciebie zależy, czy wykonasz atak frontalny, czy znajdziesz sposób na podpalenie zagajnika, w którym stacjonują naziści, czy może wykorzystasz taktykę łączącą oba te pomysły. To o tyle istotne, że w przeciwieństwie do *Commandos* (szczególnie pierwszej części, ale także kolejnych) misje zaprojektowane są w taki sposób, **iż nie musisz tu wykonywać dokładnie przewidzianych przez programistów czynności w odgórnie określonym czasie i kolejności.**

Jeden żołnierz, wielu żołnierzy

Poza składającą się z 25 misji kampanią dla jednego gracza twórcy gry przewidują również tryb rozgrywki dla wielu graczy. **Multiplayer ma pozwolić na jednoczesną rozgrywkę 16 graczom**, a wśród trybów gry wieloosobowej - poza tradycyjnym Deathmatchem - pojawią się również King of the Hill, Capture the Flag oraz unikatowe **Sniper Tag** (pojedynki snajperów), Assassinate the Officer (jeden z graczy jest oficerem, inni na niego polują) i Mine Runner (unikanie min stawianych przez konkurentów). **Wiadomo również, że gra będzie dysponowała trybem co-operative przeznaczonym maksymalnie dla czterech graczy**, w którym będą oni mogli wspólnie wykonywać zadania z trybu single.

Niestety multiplayer to w chwili obecnej najpilniej strzeżony moduł Soldiers: Heroes of World War II.

Misje zaprojektowane są w taki sposób, iż nie musisz tu wykonywać dokładnie przewidzianych przez programistów czynności w odgórnie określonym czasie i kolejności.

Samolot czy nielot?

W Soldiers: Heroes Of World War II występuje ponad 20 różnego rodzaju pojazdów, które gracz może wykorzystać. Są to zarówno pojazdy naziemne (dżipy, ciężarówki, czołgi), jak i nawodne (kutry torpedowe, pontony) oraz samoloty. Samoloty będą jednak w tej grze odgrywać rolę dość nietypową - gracz nie będzie bowiem mógł nimi latać (co - zdaniem programistów - naruszałoby równowagę gry), a jedynie... jeździć. W związku z tym Westland Lysander, którego widzicie na obrazku, jest wehikułem sterowanym przez komputer

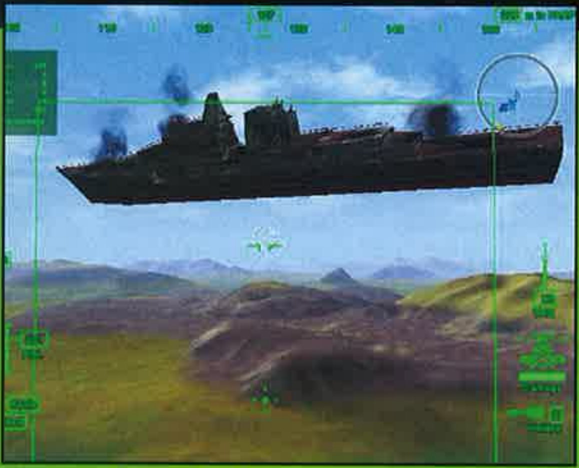
Najprawdopodobniej z tego względu, że cały czas trwają prace nad dopracowaniem kodu sieciowego i takim zaprojektowaniem map, by były one atrakcyjne w rozgrywkach sieciowych.

W tym miejscu trzeba dodać, że poza trybami wieloosobowymi **żywotność gry przedłużyć mają ukryte w niej bonusy, m.in. nowe mapy i scenariusze** (to chyba efekt tego, że w ostatnim czasie Codemasters wydaje sporo pozycji na konsole, na których takie dodatki są normą) oraz **bogaty w opcje edytor**, który albo znajdzie się na płycie z grą, albo zostanie udostępniony wkrótce po premierze jako program typu freeware (wówczas znajdziecie go pewnie na naszej płycie CD).

Miałem okazję przyjrzeć się działaniu edytora i rzeczywiście pozwala on w bardzo dużym stopniu ingerować tak w mapy istniejące, jak i tworzyć nowe zupełnie od podstaw. Poza ukształtowaniem terenu i dodaniem do niego różnego rodzaju obiektów statycznych czy jednostek, możliwe jest również określenie skryptów opisujących wydarzenia zachodzące na mapie (np. pojawienie się wsparcia, nieoczekiwana eksplozja w składzie z amunicją itd.). Beta-tester pokazujący działanie edytora zwrócił uwagę, że **można w nim przygotowywać scenki batalistyczne**, które potem rozgrywają się same z wykorzystaniem algorytmów sztucznej inteligencji (całkiem niezłe). Jeśli wziąć pod uwagę wszystkie te smaczki i detale, w jakie obfituje Soldiers, możliwość tworzenia takich hipotetycznych potyczek będzie dla fanów militariów sporą gratką.

Chcesz zostań bohaterem?

Nie ukrywam, że **z każdą minutą spędzoną przy Soldiers moje uznanie dla twórców tej gry rosło.** Ta hybryda tradycyjnego RTS-a z grami typu *Commandos* ma duże szanse zaskoczyć potencjalnych jej graczy, a jednocześnie zachwycić fanów obu tych gatunków (głównie formułą dbałości o dziesiątki drobiazgów, o jakich programiści dotąd nie pomyśleli lub przynajmniej nie zebrali ich w jednej grze). Podobnie jak hit ubiegłego roku - *Call Of Duty*, który właśnie dzięki szczegółom poszedł o krok dalej niż *Medal Of Honor* (czyli wcześniejszy król wojennych FPS-ów) - tak samo Soldiers: Heroes Of World War II **zapowiada się na grę, która będzie uznawana za punkt odniesienia dla kolejnych produkcji**, w małej skali przedstawiających batalie prowadzone na frontach II wojny światowej. Frontach, na których nie brakowało męstwa, ofiarności i niezwykłych czynów. **A już w czerwcu będziesz mógł to przeżyć na własnej skórze.** Chcesz zostać bohaterem...?



Obrazek nadesłany przez dziopbarta.

W tym miesiącu GW nieco większy (bo upstrzony reklamami i z dołączonym „pod ostrzałem"). Strasznie dużo FPS-ów w tym miesiącu się ukazało...

GAME WALKER

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 22 GIER

AKCJA/ARCADE - 5 EKONOMICZNA/SIM - 4 FPS - 5 PRZYGODOWA - 1 POLONIZACJA - 3 RTS - 1 TPP - 3

998: Pogromcy Ognia [PL]

Gatunek: RTS/SIM
Podobne do: Emergency
Wymagania: Win 98/ME/00/XP, P500 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
Testowane na: Athlon 2200XP, 1 GB RAM, GeForce 4 Ti (bez żadnych problemów)
Ocena: 8 [lokalizacja]
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.montecristogames.com
Demo: polskiego dema nie ma
Strona w CDA: 108

Od autora: Nic oryginalnego tu powiedzieć się nie da - lokalizacja solidna, acz bez szczególnego polotu. Nie ma co liczyć, byśmy gasili tlący się budynek parlamentu... Choć może to i dobrze - bo gracze mogliby źle zrozumieć cele misji i zgłaszać reklamacje, że gra wyświetla - nie wiadomo dlaczego - sprzeczny komunikat: „Misja nie powiodła się. Parlament został doszczętnie spalony".

Mac Abra: Troszeczkę, tylko troszeczkę wkurzały mnie polskie teksty strażaków. Wygląda, jakby mieli tylko jedną odzywkę po kliknięciu ich - a to po jakimś czasie zaczyna irytować.

Qn`ik: JA już na to w RTS-ach przestałem zwracać uwagę - to ich stały grzech, a że w oryginale było tak samo, nie jest to winą lokalizacji.

Czarny Iwan: A tak liczyłem, że zobaczę płonących członków Rządu! Może innym razem...

Hut: Albo Sejm czy Senat... Ale wtedy gra musiałaby być finansowana przez Samoobronę.

gem: Dziś Bagdad, jutro Wrocek.

Eld: Daj spokój... jak będziesz w jego wieku, też będziesz miał pretensje do wszystkich o wszystko.

Allor: Szczytny cel, niezłe tłumaczenie, ale jakoś ostatnio wróciłem do *Twierdzy* i inne RTS-y mnie nie ciągną...

Battlefield Vietnam

Gatunek: FPS online
Podobne do: BF 1942
Wymagania: P 933, 256 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP, akcelerator 64 MB, 16x CD-ROM
Ocena: 7+
Autor recenzji: Eld
Internet: www.battlefieldvietnam.ea.com
Testowane na: P1700, 512 MB RAM, Win 98, GeForce 4200 (po 1-2 mapach trzeba było restartować system, bo maszyna nie dawała rady. Oczywiście na średnich ustawieniach!)
Demo: nie ma
Strona w CDA: 060

Od autora: Wierzę, że będzie to dobra gra. Tuż po tym jak EA wyda z 5 patchy poprawiających wszelkie niedoróbki.

Smuggler: Pomijając kantujące boty, to ja nie narzekam. Wskoczyłem prosto z *BF42* więc mi się podoba.

Mac Abra: A muzyka, panie, muu-zzzy-ka w tej grze. Boooorn to be wiiiiild! :)

Al: Taaa, muzyka rządzi, ale jest to wybitnie gra sieciowa - boty są tak wkurzające, tak głupie i tak oszukujące, że po paru minutach ma się dosyć! Nawet jeden wystarczy, by popsuć klimat.

Hut: Hmmm... tyle ostatnio tych sieciówek wyszło, że nie miałem jeszcze czasu zagrać w BF:V. Ale muzyka rzeczywiście daje czadu, klasyka!!!

gem: Weź ten pająk i go ugryź.

Czarny Iwan: A te małe żółte i w kapeluszach! Jak oni spierniczają przed kulami!

Smuggler

Czy palisz papierosy: już od bodaj pięciu lat – nie, i bardzo mnie to cieszy.
Jak się relaksujesz: robię coś, co lubię robić.
Pierwszą dziesiątkę dałem grze: hm, sam nigdy nie dałem 10...
Pierwszą jedynkę dałem grze: eee... to chyba była jakaś symulacja muchy... Serio! To była moja pierwsza i ostatnia jedynka w CDA.
Ulubiony fast food: sam jestem zdumiony, ale smakuje mi zinger (taki chickenburger) w KFC. Lubię też chińszczyznę w budkach. O ile nie miauczy przy przełykaniu. :)
Najbardziej wkurzająca reklama w TV: o starym warzelanie, co o piwie wiedział wszystko...

MacAbra

Czy palisz papierosy: nie. Od wielkiego dzwonu zapalę fajkę.
Jak się relaksujesz: muzyka/książka/drink/komputer/albo co - w zależności od nastroju.
Pierwszą dziesiątkę dałem grze: dałbym ją i dziś *Steel Panther 1*. :)
Pierwszą jedynkę dałem grze: nie dałem żadnej. Na szczęście nie muszę recenzować badziewi.
Ulubiony fast food: frytki. Ale nie za często.
Najbardziej wkurzająca reklama w TV: „poczekaj, zadzwonię z domowego". Zresztą wkurza mnie każda, która jest zbyt często i zbyt długo pokazywana - czyli wszystkie.

ZERO ŚCIEM I CHŁAMU! BEZ PODRÓBEK!

www.cdprojekt.info/konkursnxk

Conan: The Dark Axe

Gatunek: TPP
Podobne do: Rune, Die by the Sword, Enclave
Wymagania: P3 800, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 9x/00/ME/XP
Ocena: 7+
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://www.conangame.com
Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512 MB DDR, Radeon 9500@pro (chodziło całkowicie płynnie w 1024 x 768 na maksymalnych detalach)

Od autora: Bardzo przyjemna nawalanka TPP, z mnóstwem akcji, dziesiątkami combosów, różnorakim orężem oraz dużym zróżnicowaniem świata i przeciwników. Oparta oczywiście na prozie Roberta E. Howarda. Nie ustrzeżono się kilku wpadek technicznych (kolizje, kamera), a i swoboda ruchu mogłaby być większa. Mimo to całość solidna i wciągająca. Polecam nie tylko fanom Conana.

Mac Abra: A u mnie się syyyypieeee. Eeeeeeee... :(
Smuggler: Nader sympatyczna siekanina. I ta muzyka, niam, niam.
Eld: Brzmi smacźliwie, trza posmakować. Co za rudy *** dał tej grze wyciec z redakcji???
Mac Abra: Jakbyś mniej grał w *Wolfa* i zdejmował czasem słuchawki z uszu, to byś usłyszał moje „ktoś chce Conana do recenzji?".
Eld: Lol! Na tym hiper-superszybkim łączu w redakcji to se mogę co najwyżej w sapera pograć. Ostatni raz w *Wolfa* tutaj grałem gdzieś koło grudnia...
Al: Hmmm, w *Wolfa* od dłuższego czasu nie grałem, a też nie słyszałem... Ale w końcu można pograć jedynie dla przyjemności, więc nie narzekam.
gem: Pizgać się na topory... łatwo nie jest.
Czarny Iwan: Przyfanzolić w łeb... daje radę.
Hut: Nizać się na lancę... całkiem miło. Co?????

Eugeniusz Siekiera

Czy palisz papierosy: nie.
Jak się relaksujesz: komp, książka, kobieta. Niekoniecznie w tej kolejności. ;) Czasem dobry film tudzież impreza w doborowym towarzystwie.
Pierwszą dziesiątkę dałem grze: jak na razie nie miałem okazji.
Pierwszą jedynkę dałem grze: patrz wyżej (choć *Poldkowi* dużo nie brakowało).
Ulubiony fast food: dworcowa buda z tanim żarciem - będąc na studiach nie raz się tam człowiek stołował.
Najbardziej wkurzająca reklama w TV: wszelkie związane z proszkami do prania, poza tym reklamy pewnej sieci sklepów (leć do...) i pewnej herbaty (to u nas rodzinne) są wybitnie tandetne.

Disciples II: Powrót Galleana

Gatunek: strategia
Podobne do: heh, Disciples
Wymagania: P II 233 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME/2000/XP, akcelerator
Ocena: 7+ [lokalizacja]
Autor recenzji: Sir Torpeda
Internet: http://www.disciples2.com
Demo: nie ma polskiego dema
Strona w CDA: 108

Od autora: Polonizację można w sumie określić jako poprawną – nie obyło się bez rozmaitych literówek (niezbyt uciążliwych). Szkoda tylko, że instrukcja występuje tutaj w dość symbolicznej formie i do tego najwyraźniej nie przeszła przez porządną korektę. Ale za 3 dychy warto.

Mac Abra: Za tę kwotę to faktycznie – w końcu 2 CD-ki z dwoma dodatkami - warto.
Al: Gra super, polonizacja jak najbardziej poprawna - jak ktoś lubi *Heroesów* czy *Disciples*, nie ma się nawet nad czym zastanawiać.
gem: Nadzwyczajna giera! Ale tylko dla fanów.

Firestarter

Gatunek: arcade FPS
Podobne do: Unreal Tournament, Quake III: Arena
Wymagania: Win 98/2000/XP, P800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 32 MB i T&L
Ocena: 6
Autor recenzji: Qn'ik
Internet: www.firestarter-game.com
Testowane na: Athlon 2200 XP, 1 GB RAM, GeForce 4 Ti (około stu klatek na sekundę)
Demo: dostępne w Sieci
Strona w CDA: 082

Od autora: Takie sobie - niestety. Pomysł ciekawy, jednak autorom zabrakło najwidoczniej ikry (czyli, mówiąc po nie-rybiemu: jaj), by zrealizować go tak, jak zrobiłoby to id Software.

Mac Abra: Jezu, pamiętam, jak w firmie, w której dawno temu pracowałem, programiści przez pół roku (!) słuchali w kółko tylko *Firestartera* (Prodigy). Do dzisiaj, kiedy słyszę ten tytuł, mam odruch wymiotny. Zatem sorki, thanks from a mountain za tę grę.
Smuggler: Też nie pogram, bo nie mam XP. A na innym systemie gra nie chodzi. Eeeee...
Eld: Bababa...
Smuggler: Bab ci się zachciało?!
Al: Nie czytał *Wilqa*, nie zrozumiał. A sama gra... cóż, też mam Win 98...
gem: Grałem w demo. Wciąż nie wiem, czy zwolnienia akcji to feature czy bobol...
Czarny Iwan: Jaja to są... z graczy. Uczcijmy Firestartera sekundą ciszy.

GAME WALKER

Neighbours from Hell 2

Gatunek: hm... oto jest pytanie - złośliwianka?
Podobne do: Neighbours From Hell, a do czego miałoby być podobne?
Wymagania: PII MMX 233 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna minimum 8 MB, Win 9x/00/ME/XP
Ocena: 7
Autor recenzji: EGM
Internet: www.jowood.com
Testowane na: PII 800 256 MB RAM, Radeon 9200 (idzie gładko jak Mywin Richnikowi)
Demo: nie ma
Strona w CDA: 064

Od autora: Ciekawa gra, w której nareszcie możesz zrealizować niektóre własne pomysły z grupy "tysiąc figli towarzyskich, z przyrządami i bez".

Eld: Ee! Bo was wysadzę na Lipowej!
gem: Celna riposta! Brawo!
Smuggler: Tjaaa, jak niemiło mieć sąsiada...
Mac Abra: Ale znów za krótka ta gra...
Al: Ale za to na ile sposobów można pokazać sąsiadom, kto jest górą!
Hut: A mój sąsiad - pełna kultura, napiernicza pięchą w ścianę, kiedy mam za głośno muzę – bo mu basy idą po podłodze, jak się chce zrelaksować po pracy. Oj, pofiglowałbym z nim... Z przyrządami.
Czarny Iwan: Fiku miku na patyku, co?
CormaC: Mój sąsiad niestety sam muzykuje. Znam już wszystkie powojenne przeboje na akordeon. :/ Z drugiej strony, ze mną chyba też nie jest lekko (gitara elektryczna). ;)

One Must Fall: Battlegrounds

Gatunek: akcja
Podobne do: Gladiator: SoV
Wymagania: Win 98/Me/2k/XP, P733 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 16 MB
Ocena: 6
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: http://www.omf.com/
Testowane na: Athlon 2000XP, 256 MB RAM, Radeon 8500 (w niskich detalach płynnie, w najwyższych i niezależnie od sprzętu - klatkowało)
Demo: niet!
Strona w CDA: 088

Od autora: Mało efektowna wizualnie i dźwiękowo, nie nadaje się do samotnego grania. Można by o niej w ogóle zapomnieć, gdyby nie tryb multiplayer, w którym najnowsze OMF pokazuje pazury.

Eld: *** tam pazury.
Smuggler: Cóż, nawalanek na PC tak niewiele, że lepsze to niż nic... ale faktem jest, że emocji nie wzbudza.
gem: Bosh, w erze *Tekkena 4*, *VF4EVO* i *SoulCalibura II* coś takiego?
Czarny Iwan: Nawalić się - tak, nawalanka - nie. Przynajmniej nie w przypadku OMF: Battlegrounds.
CormaC: Nudne, niefadne i jakieś takie mało dynamiczne.

Postal 2: Share the Pain

Gatunek: akcja\FPS
Autor: Czarny Iwan
Ocena: 6+
Podobne do: Serious Sam
Wymagania: P3 733 MHz, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98/2000/Me/XP
Testowane na: Athlon 2,1XP+, 256 MB RAM, GeForce 4 128 MB (zero problemów technicznych)
Internet: http://gopostal.com/
Demo: nie ma (na szczęście)
Strona w CDA: 066

Od autora: Jeszcze raz single z niewielkimi dodatkami i multi. Multiplayer oferuje dość ciekawy tryb w rodzaju Capture the flag, w którym flaga to gorąca laska. Poza tym zabawnym akcentem gra dość słaba.

gem: Dość słaba to dość słabe określenie... :\
Smuggler: Dużo lepiej brzmi "żałosna"...
Mac Abra: Nie grać. A jak grać, to się tym nie chwalić.

Hut Sędzimir

Czy palisz papierosy: nie, oczywiście, że nie. Szkoda kasy, zdrowia i zębów.
Jak się relaksujesz: hmmm... Ostatnio czytam. Literaturę. Dobrą. A poza tym gram na konsoli w to, co akurat podejdzie, słucham najlepszej muzyki i przygotowuję kulinarne cuda, które potem konsumuję z dziewczyną. A potem ją konsumuję. I jest cudnie. Czy coś takiego...
Pierwszą dziesiątkę dałem grze: nie dałem. Nie dam?
Pierwszą jedynkę dałem grze: Nie dałem. Dam na pewno - czekam na swoją ofiarę, a niecierpliwość zaczyna mi już wirować w opuszkach stukających w klawiaturę palców.
Ulubiony fast food: raczej unikam, szczególnie w wydaniu McDonalds - bo ja wcale nie 'lovin' it'. Jeśli już muszę, to z tradycyjnych fast foodów: Zinger z serem w KFC, a z mniej tradycyjnych drobiowy gyros (jeśli traktujemy to jako fast food).
Najbardziej wkurzająca reklama w TV: każda niemal (ostatnio poziom reklam poleciał na pysk i wybił sobie wszystkie zęby). A najgorsza, najgorsza to reklama batonów Maciek – jakiś ponury, surrealistyczny żart, który spowodował, że słysząc słowo „Maciek" nasuwają mi się takie skojarzenia, że nigdy w życiu po ten baton nie sięgnę.

EGM

Czy palisz papierosy: od kilku lat już nie.
Jak się relaksujesz: słuchaniem muzyki klasycznej.
Pierwszą dziesiątkę dałem grze: nie pamiętam... ale chyba jeszcze żadnej grze nie dałem dychy. [A *The Longest Journey*? A jakaś lokalizacja? - przyp. redakcji.]
Pierwszą jedynkę dałem grze: jak wyżej.
Ulubiony fast food: nie jadam w „fastfujdach". W ogóle uważam, że jedzenie jest zbyt poważną sprawą, by się z nim spieszyć.
Najbardziej wkurzająca reklama w TV: wszystkie. Szczególnie nienawidzę tych, co mnie chcą uwolnić od bólu menstruacyjnego (w życiu nie miałem!) i tych z niebieskim płynem, który różne kretynki każą mi wyciskać na jakieś białe szmatki w porze kolacji. Choć jestem człekiem gołębiego serca, taką idiotkę byłbym złapał za krtań... i dusił, dusił, duuusił... (długo, bezwzględnie i z rozkoszą!).

Rainbow Six 3: Athena Sword

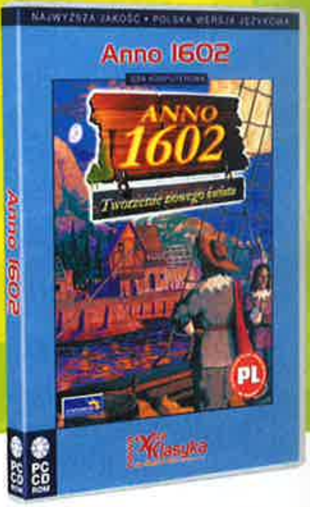
Gatunek: FPP/SIM
Autor: Pepin Krootki
Ocena: 7+
Podobne do: Hidden & Dangerous 2, Ghost Recon, Raven Shield (oczywiście)
Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM (256 MB dla XP), Win 98/ME/2000/XP 1,7 GB na HDD, akcelerator 32 MB
Testowane na: Athlon 2,1XP+, 512 MB RAM, Radeon 9200 128 MB (w 800 x 600 i ze wszystkim detalami pomyka aż miło, w 1024 x 768 zaczynają się schody...)
Internet: www.ubisoft.com
Demo: nie ma
Strona w CDA: 084

Od autora: Nowe mapy z pewnością umilą tryb Multiplayer. Poziom rozgrywki stawia przed graczem wysokie wymagania. Aby coś wskórać, trzeba się wykazać niezrównaną biegłością, doświadczeniem, umiejętnością przewidywania i błyskawicznego rozpoznawania sytuacji taktycznych. Maniakom gorąco polecam, pozostałym wystarczy zwykłe *Raven Shield*. No o te patche... Arrgh!

Smuggler: Chyba ciut przekomplikowane, jak dla mnie.
Mac Abra: Z tymi patchami to już zdrowe przegięcie. Poczytajcie ramkę w recenzji, bo tu się tego nie da streścić w paru słowach...
Al: Maniakiem nie jestem, więc szybko zrezygnowałem... Jakoś wolę mutanty z *Far Cry'a*.
gem: Glonorost to syf nieziemski.
Eld: Poszedł od zaplecza. Cicho...
Czarny Iwan: Taaak. Dużo złego na jednego – nie dacie rady, zresztą po co.
Hut: Ajm stil ajm stil Tony from ze blok.

JEST TYLKO JEDNA EXTRA KLASYKA!

www.cdprojekt.info/konkursnxk



School Tycoon & Mall Tycoon 2 & Luxury Liner Tycoon

Gatunek: ekonomiczna
Podobne do: każdy inny tycoon
Wymagania: P600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 98/ME/XP
Ocena: między 5 a 6+
Autor recenzji: Qn`ik & Constanty Foch
Internet: http://www.globalstarsoftware.com/
Testowane na: Athlon 2000XP, Win 98, 256 MB RAM, Radeon 8500 oraz AMD 2000+, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (oczywiście bez kłopotów)
Demo: nie ma
Strona w CDA: 098

Od autora: Trzy różne gry ekonomiczne - co prawda, trzech developerów, ale jednego wydawcy i ewidentnie wykorzystujące te same fragmenty kodu. Nie zaskakują wykonaniem, nowatorskimi pomysłami itd., chociaż oddają do zarządzania ciekawe miejsca - szkołę prywatną, centrum handlowe i luksusowy liniowiec. Niestety żaden z tych pomysłów nie jest rozwinięty do końca.

Mac Abra: I pomyśleć, że kiedyś gry tego typu naprawdę mi się podobały... Ale cóż, oto przykład, jak gry się dewaluują. Kiedyś były 2-3 pozycje tego typu (*Theme Hospital*, *Theme Park*) - to się grało, a teraz? Kupa badziewia, którego nie chce się uruchamiać, bo znów to samo będzie, tylko z innym szyldem. E, idę się upić.
Eld: Idziemy w końcu na ten basen wreszcie?
Al: Co by na psa topiciela się natknąć? Jak już trafić do Hospitala, mimo wszystko jako szef - nie pacjent.
Czarny Iwan: Nielicha zagadka, pacjent zmarł.
gem: Gondor jest na intensywnej terapii. Został... ekonomicznie wykorzystany.
Eld: SIEDMIOKROTNIE!

Eld

Czy palisz papierosy: nie, to zbyt drogie i szkodliwe hobby.
Jak się relaksujesz: słucham muzyki, bawię się z Filipsem tudzież leniuchujemy we trójkę całą rodzinką.
Pierwszą dziesiątkę dałem grze: dunno... może *NOLF-owi 2*?
Pierwszą jedynkę dałem grze: dunno, takie gry szybko zapominam.
Ulubiony fast food: nie jadam takich rzeczy. Chyba że za fast food uznamy gyrosa z frytkami i sałatką. Jeśli tak - to Petra koło Kauflanda – polecam! (Pójdę z tym CDA do Petry, może mi za friko dadzą coś do żarcia – hehe.)
Najbardziej wkurzająca reklama w TV: ta nowa seria Bonjour. Jest po prostu dla kochających inaczej. Nie to, bym coś do nich miał, ale powinni wybrać dwa ładne cziki, a nie dwie brzydkie baby...

Pepin Krootki

Czy palisz papierosy: nie, ale chętnie spaliłbym parę fabryk papierosów.
Jak się relaksujesz: w zimie sącząc szkocką, w lecie uprawiając sport na świeżym powietrzu. Lubię też siedzieć przy moście kolejowym i patrzeć na przejeżdżające pociągi.
Pierwszą dziesiątkę dałem grze: nigdy nie dałem.
Pierwszą jedynkę dałem grze: skoro dostała jedynkę, znaczy się nie była warta pamięci.
Ulubiony fast food: jest taka klitka z Hot Dogami na Szewskiej, w której czasem się stołuję.
Najbardziej wkurzająca reklama w TV: cóż... „Powinni tego zabronić!" I to nie tylko w TV.

Sonic Adventures DX: Director's Cut

Gatunek: arcade
Podobne do: Sonica nie znacie?!
Wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 98SE/Me/2000/XP
Ocena: 6+
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://www.sega.com/sonic/content.php
Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512 MB DDR, Radeon 9500@pro (jak niby miałaby chodzić na takim sprzęcie gra, która powstała oryginalnie w 99 roku?) ;)
Demo: jest w Sieci, ale dość grymaśne i z japońskim instalatorem
Strona CDA: 076

Od autora: Na pierwszy rzut oka - crap. Na drugi mogą się podobać rewelacyjny design etapów i ogromna dynamika rozgrywki. Ogólnie za grywalność ogromne ciacho. Niestety jest to port gry na Dreamcasta z 1999 roku (rozszerzony o parę bajerów) i nawet nie zadano sobie trudu podrasowania gry od strony technicznej... Mimo to jest to brzydula, w której można znaleźć wiele piękna (i nawet nie trzeba się do tego upijać). ;) Mnie wciągnęła.

Smuggler: Chyba nazbyt surowa opinia. OK, grafika średnia i kanciasta. Ale poza tym świetna gra - dla maniaków hardcore'owych arcade'ówek.
Eld: Dziwnym nie jest.
Qn`ik: Ja z bohaterów platformówek zawsze bardziej ceniłem Raymana, ale klasę Sonika doceniam. Nie na tyle jednak, by płacić za grę z jego udziałem.
Al: Szybki jest, skoczny jest, w sam raz dla maniaków arcade jest!
gem: „Szi ze laki, szi ze star".
Hut: Ej, to ja miałem napisać „dziwnym nie jest". A tak szczerze - Sonic może Mario rurę przeczyścić, i tyle. Albo kolanko.
Czarny Iwan: Dziwnym jest, że opisywałem Sonika parę ładnych lat temu – wtedy to było ciacho, teraz... piernik... stary.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Gatunek: TPP
Podobne do: Splinter Cell, Thief, Thievery
Wymagania: 1 GHz, 128 MB RAM, 64 VRAM, Win 98/ME/00/XP
Testowane na: 98SE, Athlon 2000XP, 256 MB RAM, GeForce 4 Ti (nieźle, ale nie najlepiej...)
Ocena: 9
Autor recenzji: gem
Internet: www.splintercell.com
Demo: 05/05
Strona w CDA: 068

Od autora: Ocena Pandory Tomorrow różni się w zależności od tego, czy patrzymy na nią oczami gracza single, multiplayer czy tych obu. W pierwszym przypadku jest nieźle, ale nie najlepiej: 8 misji kampanii wystarcza na jakieś 10-12 godzin. W drugim, a zwłaszcza trzecim to hit, którego nie wolno przeoczyć. Rewolucyjny multiplayer w stylu Thievery to miła odmiana po wielogodzinnym fragowaniu w *UT2K4*.

Czarny Iwan: Aleś napisał Mr E. A moimi oczami to *Splintera* widzę dla gości, którzy lubią przechodzić grę w kucki lub na kolanach.
Qn`ik: A ja *Splintera* w ogóle nie widzę. Ekran jest cały czarny.
Smuggler: Sam Fisher w szczytowej formie. Oklaski!
Al: Taki *Thief*, ale nowocześniejszy. Oczywiście bardzo dobry i w ogóle, ale zdecydowanie nie dla każdego.

Świątynia Pierwotnego Zła

Gatunek: RPG
Autor: Czarny Iwan
Ocena: 9+ [lokalizacja]
Podobne do: Baldur's Gate, Neverwinter Nights
Wymagania: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator grafiki 3D, Win 98/2000/Me
Testowane na: Athlon 2,1XP+, 256 MB RAM; GeForce 4 128 MB (nie było problemów, ale na minimalnej konfiguracji ledwo dyszy)
Internet: http://greyhawkgame.com/
Demo: polskiego dema nie ma
Strona w CDA: 109

Od autora: Profesjonalna, bardzo dobra polonizacja i kilka atrakcyjnych gadżetów w pudełku. Polski wydawca przygotował również wersję kolekcjonerską. Rzetelna robota.

MacAbra: Mam wersję kolekcjonerską. Wypasik - choć i posiadacze standardowej nie powinny narzekać.
Smuggler: Tak trzymać. Tak lokalizować. Tak wydawać. A będzie dobrze.
gem: Próbował kto czytać to dzieło, co to je dorzucili do gry. Słabo napisane, słabo przetłumaczone... Dobrnąłem do 30 strony i spasowałem. Widać, jestem już za stary na „spoconych karłów z mieczami i lafiryndy na łące"...
Smuggler: Szczególnie na lafiryndy – hje, hje.

Ghost

Czy palisz papierosy: nie i nigdy nie paliłem.
Jak się relaksujesz: grając, czytając, słuchając muzyki, chodząc do kina, czasem spacerując. Ogólnie cieszę się wolnym czasem, którego niestety zawsze jest za mało.
Pierwszą dziesiątkę dałem grze: Chessmaster 9000.
Pierwszą jedynkę dałem grze: A jakoś staram się omijać takie tytuły.
Ulubiony fast food: KFC. Zinger i stripsy - ostre, ale smaczne.
Najbardziej wkurzająca reklama w TV: calgonitu i skamieniałej grzałki, „powinni tego zabronić", wszystkie reklamy monopolisty (wiadomo - jakiego), wszystkie reklamy z nieudolnym polskim dubbingiem i jeszcze masa innych.

Allor

Czy palisz papierosy: nie.
Jak się relaksujesz: jeżdżę na rowerze, czytam, gram, oglądam plus parę innych (znacznie ciekawszych) uroków życia rodzinnego (i co ważne - bezdzietnego).
Pierwszą dziesiątkę dałem grze: hm? Tak, raczej *Homeworld*.
Pierwszą jedynkę dałem grze: jeszcze nie dałem - takie gry spadają u mnie w dół kolejki, spadają, spadają, aż zupełnie z niej wypadną. Szkoda czasu - i tyle.
Ulubiony fast food: typowego fastfoodu nie jadam, ale to dlatego że we Wrocku nie ma porządnego fastfoodu z wietnamszczyzną.
Najbardziej wkurzająca reklama w TV: nasz ukochany operator telefoniczny w dowolnej formie - to już nawet sieć „dla idiotów" jest bardziej strawna.

gem

Czy palisz papierosy: nie. I aktywnie zwalczam tych, co czynią mnie biernym palaczem.
Jak się relaksujesz: czytam. Piję. Śpię.
Pierwszą dziesiątkę dałem grze: boski *Unreal*. Pierwsza dycha w CD-Action. Pamiętam, ileśmy to nad nią dumali...
Pierwszą jedynkę dałem grze: jakaś wirtualna strzelnica. Ale tytuł został bardzo skutecznie wyparty z pamięci...
Ulubiony fast food: pizza z (kwaśnym) PH.
Najbardziej wkurzająca reklama w TV: od lat stronię od TV, a co dopiero mówić o reklamach. Ale niech będzie Baltona (pamięta ktoś jeszcze?). ;)

Trainz Railroad Simulator 2004

Gatunek: symulacja
Podobne do: Microsoft Train Simulator
Wymagania: PIII 733 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Testowane na: Athlon 2000XP, 256 MB RAM, GeForce 4 Ti, Win 98/ME/00/XP (ładowało się woooolno, ale grało się już całkiem nieźle - choć większa pamięć byłaby wskazana)
Ocena: 7
Autor recenzji: Allor
Internet: www.auran.com
Demo: polskiego dema nie ma
Strona w CDA: 100

Od autora: Sporo trybów gry, niezła grafika, parowozy i edytor - w sumie tytuł interesujący, choć standardowo dostępnych jest niestety zbyt mało scenariuszy, ale na szczęście ze strony producenta można ściągnąć dużo więcej.

Eld: P***ać się pociągami... łatwo nie jest.
gem: Stop dla mania pociągów dla tak zwanej PKP!
Czarny Iwan: Jak ktoś lubi kolejki - to proszę, heh.
Mac Abra: Nudy, nudy, nudy, nudy. Not for me.

Nowa eXtra Klasyka

www.cdprojekt.info/konkursnxk

Uru: Ages Beyond Myst

Gatunek: przygodówka
Podobne do: poprzednie Myst
Wymagania: PIII 800 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 98SE/ME/2000/XP
Ocena: 7
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://uru.ubi.com/us/
Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512 MB DDR, Radeon 9500@pro. 1024 x 768 (niemal wszystkie bajery na maksa - chodziło płynnie i wyglądało oszałamiająco)
Demo: DVD 02/04
Strona w CDA: 072

Od autora: Gra kierowana raczej do fanów poprzednich *Mystów* aniżeli „zwykłego" miłośnika przygodówek. Na pewno warto popatrzeć, jak wygląda, bo prezentuje się rewelacyjnie. Dla wielu zagadki będą jednak frustrujące, bo często nie wiadomo nawet, co właściwie trzeba zrobić. To podobnie jak we wcześniejszych tytułach z serii - specyficzna gra. Sami sprawdźcie na demku, czy pasuje wam taka zabawa.

Smuggler: A ja nie mogę zapomnieć, jak w grze rozległa się muzyka (i głos Petera Gabriela). To było TAK NIEOCZEKIWANE (bo nie wiedziałem, że on tam będzie), że normalnie poczułem się jak na haju przez chwilkę. Odlot.
Eld: Necrocanibalistic Vomitorium - sroga nazwa.
gem: A wokal robili przez rurę od odkurzacza.
Mac Abra: Tylko dla skrajnych maniaków skomplikowanych zagadek. Co prawda, gra jest przepiękna wizualnie, ale wątpię, czy ktoś ją kupi tylko po to, by napawać się surrealistycznymi pejzażami.
Qn`ik: Cieszy, że tego typu gry wciąż mają fanów. Idealna dla cierpliwych ludzi o spokojnym usposobieniu.
Al: I z mnóstwem czasu do stracen... pardon, do spędzenia nad grą. Kiedyś spróbowałem - w *Ravenie* - ale gdyby nie solucja, szybko bym sobie odpuścił, choć przyznaję, że klimat seria ma super. Tylko nie dla kogoś o ujemnym bilansie czasowym.
CormaC: Chyba chodziło ci o *Rivena*, a nie o *Kruka*...
Czarny Iwan: Eee, ty. W tej głupiej czapce...

Unreal Tournament 2004

Gatunek: FPS
Podobne do: Unreal Tournament 2003, Quake III Team Arena, Battlefield 1942, Enemy Territory
Wymagania: P 1 GHz, 128 MB RAM, 64 VRAM, Win 98/Me/2000/XP, min. 5,5 GB na HDD
Testowane na: Athlon 2000XP, 256 MB RAM, W98SE, GeForce 4200 128 MB DDRAM (i hula, aż wentylatory trzeszczą!)
Ocena: 9+
Autor recenzji: gem
Internet: www.atari.com
Demo: 04/04
Strona w CDA: 092

Od autora: Niezwykle udane połączenie klimatu *Unreal Tournamenta* i jakości oprawy *Unreal Tournamenta 2003*. Warte zakupu choćby dla samego trybu Onslaught, który do frenetycznego fragowania dorzuca pojazdy! Dla każdego fana gier z celowniczkiem pośrodku ekranu pozycja obowiązkowa!

Eld: Jeno patrzałem, jak chłopaki grają - robi piorunujące wrażenie. Gdybym miał tak czas w to zagrać... a tymczasem pozostaję wierny *ET* oraz pykam w *Far Cryа*.
Qn`ik: Ech... Wszystko miga i się świeci, ma wypasione tryby, genialne boty... A ja i tak wolę *Quake'a 3*.
Smuggler: A ja pierwszego *UT*. Te nowsze są faktycznie zbyt kolorowe, przebajerzone wręcz. Nie mają tego surowego klimatu.
Hut: Frenetycznego? Kto zacz? Co zacz? To wbrew wewnętrznym regulacjom...?!?
Czarny Iwan: Duże i boskie – tak jak ja, hehe.
Mac Abra: Hm, skoro takie jak Iwan, to ja nie zagram, heheh.
gem: Graj, Iwanie, graj - serce swoje daj...

Czarny Iwan

Czy palisz papierosy: żółte paluchy, zielona poranna plwocina i czarne płuca? Na własne życzenie? Nie, dzięki.
Jak się relaksujesz: strzelę w gębę tego czy owego, jeżdżę tramwajem, gram w hokej na rolkach – zależy od nastroju.
Pierwszą dziesiątkę dałem grze: *HoMM3*! *Herosi* rządzą, nawet teraz – jak dla mnie.
Pierwszą jedynkę dałem grze: dużo tego badziewia Smuggler mi zrzuca. Daję, bo lubię. Pierwszą 1 dałem w 1997 r., ale sam tytuł uleciał w niepamięć.
Ulubiony fast food: mówimy o tej papce w dziwnych, papierowych bułkach? Zazwyczaj omijam.
Najbardziej wkurzająca reklama w TV: telewizja nudzi - sama breja. Wolę wypożyczyć film na DVD. Zabiłbym za te skrzydełka, inne proszki i owoce w jogurcie, które cieszą się, że trafią do kiszki stolcowej.

GAME WALKER

V-Rally 3

Gatunek: samochodówka
Podobne do: Colin McRae Rally
Wymagania: PII 350 MHz, 64 MB RAM, grafika 32 MB, Win 98/ME/00/XP
Testowane na: Athlon 2000XP, 256 MB RAM, GeForce 4 Ti (działało aż za szybko!)
Ocena: 5
Autor recenzji: Allor
Internet: www.atari.com
Demo: jest w Sieci
Strona w CDA: 090

Od autora: Gra świetna, ale na GBA. Na PC ma wprawdzie dobry model uszkodzeń, ale to wszystko, co można o niej pozytywnego napisać - reszta jest co najwyżej średnia.

Qn'ik: Tytuł kojarzy mi się całkiem nieźle (z początkiem epoki akceleratorów 3Dfx), ale to na pewno nie wystarczy, by grać w VR3, gdy na rynku są znacznie lepsze ścigałki.
Czarny Iwan: Wybór jest prosty: V-Rally rzęzi i pada przy *Colinie*.
gem: *Colin* zaś rzęzi i pada przy *TOCA Race Driverze 2*.
Smuggler: Niewarte uwagi.

World War I Battlefields

Gatunek: RTS
Podobne do: bardzo dużo innych RTS, niestety
Wymagania: PIII 600, 256 MB RAM, Win 95/98/NT/2000, akcelerator 32 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Eld
Internet: www.entente.net
Testowane na: P1700, 512 MB RAM, WIN 98, GeForce 4200
Demo: w Sieci (duże jak...)
Strona w CDA: 106

Od autora: Całkiem przyjemny ertees osadzony w realiach I wojny światowej. I to chyba największa zaleta tej gry. Kto lubi RTS-y, ten musi zagrać.

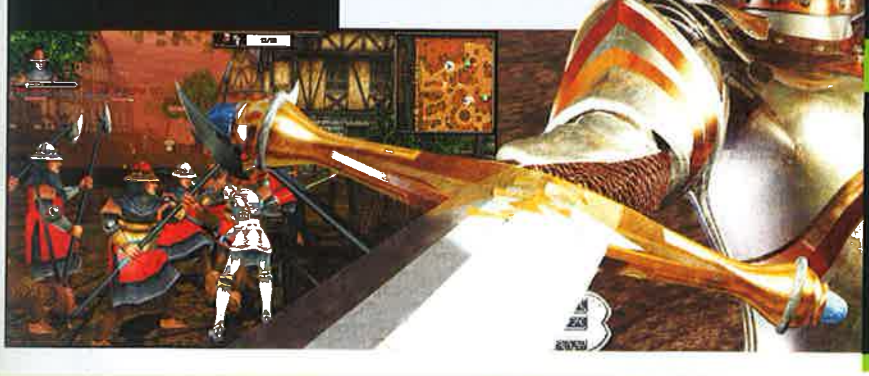
Qn'ik: Gra dziejąca się w realiach I wojny i niebędąca zręcznościowym symulatorem lotu?
Mac Abra: Nieźle, ale nie ma w niej nic, czego wcześniej bym już gdzieś w innym RTS-ie nie widział. Za ów brak inwencji obniżyłbym ocenę do góra 7, może nawet 6+. Ale jeśli do tej pory nie miałeś wiele styczności z RTS-ami - to jest to dobra gra. I do tego osadzona w ciekawym okresie historycznym.
Al: A ja złożę wotum separatum. Widziałem, jak grał Eld i dzięki temu sam zagrać nie zamierzam. Już wolę te symulatory lotu - znacznie więcej zabawy niż w odgrzewanym RTS-ie z innymi ludzikami.
Eld: Ty syfie nieziemski! Ble, ble, ble! Jesteś za wejściem do Unii?
Czarny Iwan: Zlepek wyświechtanych pomysłów - umysł Eldy?
Eld: Iwan - piesek Busza!

Wizards and Warriors: Joan of Arc

Gatunek: arkadówka
Podobne do: Severance: Blade of Darkness, Rune, Die by the Sword
Wymagania: P800 MHz, 256 MB RAM, 16 MB VRAM, Win 98/ME/2K/XP
Testowane na: 2000XP, 256 MB RAM, GeForce 4 Ti, Win 98SE (jak każdy inny stary MMORPG - nieźle)
Ocena: 4+
Autor recenzji: gem
Internet: www.enlight.com
Demo: dostępne w Sieci
Strona w CDA: 096

Od autora: Unikać jak ognia. Wystarczy? Nie? Szczegóły? W założeniach ambitny miks role-playa i strategii czasu rzeczywistego, w rzeczywistości – nużące arcade. 8 misji, z czego dwie ostatnie to błądzenie po labiryncie. Grafa przeciętna, dźwięki także. Jedyne, co może się podobać, to orkiestrowy soundtrack. Innymi słowy: zawód na całej linii.

Eld: Francuskie matki hajda na wroga!
Hut: Dziwnym nie jest.
Czarny Iwan: Będziesz miał po tej grze miesiączkę z nosa.
Smuggler: Nie wiem, czemu się tak plują. Pograłem w demko i uważam, że gra może nie jest wybitna, ale sympatyczna. Tak na 6, może 6+.
Mac Abra: No właśnie, jakbyś pograł dłużej, zmieniłbyś zdanie. Jak już ktoś ma chęć sobie pomachać mieczem, niech wybierze *Conana*.



Cormac

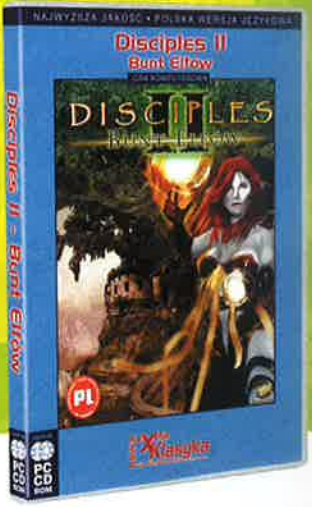
Czy palisz papierosy: nie. Dzięki temu mam kasę na alkohol. ;) A tak serio to nigdy mnie specjalnie do fajek nie ciągnęło. Płacić za raka płuc?! Paranoja.
Jak się relaksujesz: rozwiązuję zadania z matematyki i statystyki, oglądam w TV audycje gospodarcze, czytam *Financial Times*. A tak poważnie to jakbym napisał, co relaksuje mnie najlepiej i tak nie poszłoby to do druku. :P Więc pozostańmy przy wersji „słuchanie muzyki, gierki, gitara i *Rodzina Soprano*".
Pierwszą dziesiątkę dałem grze: nie przypominam sobie, bym kiedykolwiek wystawił maksymalną ocenę. Za cienkie te gry. ;)
Pierwszą jedynkę dałem grze: *Holy Sword*. Gra była doprawdy perfidnie denna i obrzydliwa z wyglądu. Cała płyta zapchana paskudztwem - ktoś się postarał. :)
Ulubiony fast food: nie mam ulubionego. Ogólnie lubię toksyczne żarcie.
Najbardziej wkurzająca reklama w TV: CD-Action. :P Oglądam tak malutko TV (tylko *Rodzinę Soprano*), że nie wiem nawet, jakie reklamy lecą.

Qn'ik

Czy palisz papierosy: nie i nigdy nie zamierzam.
Jak się relaksujesz: siedzę w domu, oglądam pornole i jem czipsy. A poważnie: w większym gronie - knajpy i kino, sam - książki, prasa. Zauważyliście, że nie ma tu grania? ;)
Pierwszą dziesiątkę dałem grze: jeszcze nie dałem i na siłę nie zamierzam. Czekam na Tę Jedyną, sami rozumiecie.
Pierwszą jedynkę dałem grze: o kurczę! Nie pamiętam... Jakimś wyścigom, zdaje się.
Ulubiony fast food: pod tym względem zgadzam się ze Smugglerem - K*C (nie będę robił kryptoreklamy, za którą mi nie płacą) :) jako jedyna z większych sieci nie budzi we mnie obrzydzenia.
Najbardziej wkurzająca reklama w TV: nie oglądam, więc nie mam. A niekiedy żałuję, bo czasem odnoszę wrażenie, że jestem jedynym Polakiem, który nie widział reklamy ze świstakiem zawijającym w te sreberka.

NAJLEPSZE TYTUŁY!
NAJTANIEJ!

www.cdprojekt.info/konkursnxk



Czarny Iwan

POD OBSTRZAŁEM

1. Jeśli redakcja to zestaw komputerowy, to Czarny Iwan jest...
Smuggler: Podkręconym (nie pytajcie, czym) procesorem.
MacAbra: Rzecz jasna, Virusem. :P
Qn'ik: Cichym i spokojnym wentylatorem. Z połamanymi łopatkami.
Hut: Zajęliście wszystkie fajne porównania. Hmmm - „trybem oszczędzania energii"?
Eld: Kompem po godzinach pracy, czyli mode off.
Allor: Ej, wyłącza się rzadko, więc raczej kompem z trybem sleep ustawionym na minutę.
Ghost: Dobrze naoliwionym (nie pytajcie, czym) trybikiem.
gem: Monitorem. Mógłby je nosić - gdyby nie to, że już nie może.

2. Bohatera/potwora z jakiej gry przypomina?
Smuggler: Serious Sama. Serio!!!
Mac Abra: Duke Nukema. Muskulaturą i 'damn, I'm looking good'. :)
Qn'ik: Archetypowego twardziela - czyli czarnowłosego Duke'a.
Hut: Nie, jednak Sama. Serious Sam i Czarny Iwan to bracia. Bliźniacy.
Eld: Śpiąca kaczka na głowie Duckmana w *Discworldzie 2*.
Ghost: Powiedziałbym, że to idealny obraz mafijnego Wanii. Z dowolnej gry, w której występują takie osiłki.
Allor: W *Far Cry'u* są takie miłe mutanty z wyrzutniami rakiet zamiast łap. Duże, powolne, umięśnione... choć to ostatnie powoli przestaje być prawdą - starość nie radość.
gem: Larry'ego Laffera. Wypisz, wymaluj: podstarzały podrywacz, któremu już nic nie wychodzi...

3. W jakim świecie gry i ew. jako jaka rasa czułby się jak ryba w wodzie?
Smuggler: W FPS-ach i grach akcji jako mięśniak-deflorator.
Mac Abra: W *GymSimie*!!!
Qn'ik: Zdecydowanie w świecie Duke'a.
Hut: W *Sims* albo nowym *Singles*. Charyzma 10/10.
Allor: Plus kupa lasek do wyrwania, non stop imprezy i świetnie wyposażona siłka w piwnicy - tak, zdecydowanie *Simsy*!
Eld: Śpiąca królewna w grze pod takim samym tytułem.
Ghost: W *Smurfach* jako Smurf Osiłek.
gem: W *Railroad Tycoonie* jako jeden z tych tysiąca atletów od tysiąca kotletów...

4. Największa zaleta Czarnego Iwana...
Smuggler: Potrafi dobrze pisać. Jak nie śpi.
Mac Abra: Nie marudzi. Każda gra mu pasuje.
Qn'ik: Taki nasz redakcyjny SS. Solidny i Sympatyczny. No i Się Sypie.
Hut: Często śpi, więc mało mówi. A poza tym jest PROFESJONALISTĄ.
Eld: Kiedyś miał mięśnie i można było nim straszyć dystrybutorów, teraz... hmmm... dzięki niemu nie jestem najstarszy i najgłupszy wśród staffwriterów.
Ghost: Lubi gierki dla dzieci i Geminiego.
Allor: Jak się chce człowiekowi spać, przynajmniej jest na kogo spojrzeć, by się pocieszyć, że „nie tylko mi się oczy kleją".
gem: Zawsze łapę (i sztangę) poda.

5. Największa wada Czarnego Iwana...
Smuggler: Przysypia w czasie pracy. :)
Mac Abra: Zaczął chodzić na pakernię i szybko zaczął pękać (a dokładniej to jego żebro...).
Qn'ik: Często bierze do recenzji gry, na które i ja miałbym ochotę.
Hut: Denerwuje, kiedy człowiek pracuje, pracuje, pracuje, pot z czoła leci, potem rzuci na niego okiem, a ten... śpi.
Eld: Zdarza mu się zdjąć buty w celu wywietrzenia zielonych nóg...
Ghost: Psuje monitory.
Allor: Jak bierze za dużo odżywek, włącza mu się nerwowy tik nogą - potrafi walić nią o krzesło kilka godzin non stop!
gem: Do perfekcji opanował sztukę spania z otwartymi oczami. Dyskusje z nim są nieco jednostronne.

6. Dlaczego dałbyś mu podwyżkę?
Smuggler: Niech ma coś z życia.
Mac Abra: Bo zasłużył. I by sobie kupił lepsze odżywki. :)
Qn'ik: Za to, że jest jedną z niewielu osób, które prawie nie narzekają na małe pensje?
Hut: Aby świat był szczęśliwy, a na ziemi zapanował pokój!
Eld: Jest za stary na pakernię, panienki... więc może po prostu, aby mógł sobie podróżować po świecie jak emeryci w Niemczech.
Ghost: Bo jako jeden z nielicznych nie narzeka na admina. :)
Allor: Ostatnio połknął bakcyla snowboardu i pewnie nie wszystko jeszcze skompletował, a wyprzedaże trwają.
gem: Bo czemu by nie?

7. Dlaczego nie dałbyś mu podwyżki?
Smuggler: I tak wszystko wyda na pakernię.
Mac Abra: Bo on nie chciał dać Allorowi. Podwyżki, znaczy się, w poprzedniej edycji tej rubryki. Za brak solidarności zawodowej należy się kara.
Qn'ik: Skoro nie narzeka, pewnie nie potrzebuje? ;)
Hut: Jak to nie dał? Co za „nie dał"? Kto by nie dał?
Eld: Dla kogo kogo, dla tego kogo!
Ghost: Bo psuje monitory i mizdrzy się do Gema.
Allor: Ba, ba, ba.
gem: Ech, Ghost, a zaraz po podwyżce mieliśmy cię usynowić...

8. Cecha charakterystyczna Czarnego Iwana...
Smuggler: Pęknięte żebro.
Mac Abra: Lubi umięśnione kobiety. :)
Qn'ik: Cichy i spokojny. Na potwierdzenie tych słów może przywalić pięścią w biurko.
Hut: Lubi umięśnionych mężczyzn. Czyli jestem bezpieczny. ;-)
Eld: Spanie przed kompem to rzadko spotykana zdolność.
Ghost: Zabójcze spojrzenie połączone z umięśnionym uśmiechem.
Allor: Umiejętność spania w pozycji symulującej (całkiem nieźle) pracę.
gem: Jak mu się zada pytanie, to tak mądrze patrzy...

Komentarze i wypowiedzi zainteresowanego: bez komentarza!

GATUNEK: FPS

■ eld/sl/

Ależ się porobiło. Niby to martwy sezon, posucha powinna być, a tymczasem jesteśmy zarzucani głośnymi tytułami fpp, takimi jak chociażby *Far Cry* (recenzja za miesiąc! Gramy!), *Unreal Tournament 2004* czy właśnie Battlefield Vietnam. Te dwie ostatnie gry na pewno walczyć będą o tytuł online'owego shootera pierwszego półrocza 2004 r.

BATTLEFIELD Vietnam

Sporo szumu było wokół Battlefield Vietnam od kilkunastu miesięcy. Nic dziwnego, *BF 1942* zyskał grono zagorzałych fanów, a Electronic Arts stać na dobrą promocję. Być może to właśnie ta olbrzymia promocja zaowocowała tym, że czuję się trochę rozczarowany BF Vietnamem. **Bo oczekiwałem niewiadomo czego, a dostałem – i owszem – fajną grę – ale nie wybitną. A i tytuł ma przynajmniej tyle samo błędów, co *BF 1942*.** Jednak tak jak wtedy młóciliśmy w redakcji w *BF 1942* namiętnie, tak i teraz nie potrafię zwalczyć w sobie chęci zagrania w BF Vietnam.

Good morning American Warriors!

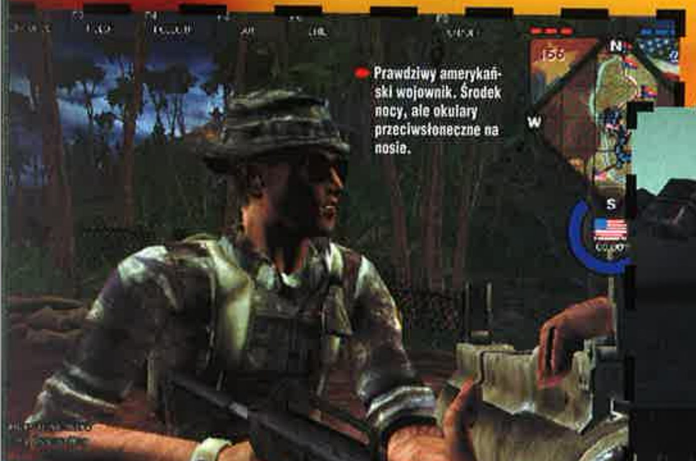
Tymi słowami wita nas spiker w radio na mapie *Siege Of Khe Sahn* i powitanie to doskonale odzwierciedla to, co nas czeka w BF Vietnamie. Zasady gry bowiem nie zmieniły się - **chodzi o wymordowanie jak największej ilości przeciwników, a zajmowanie kolejnych spawnpointów przeciwnika to tylko pretekst do radosnej sieczki.** Do wyboru **dwie, a nawet trzy strony konfliktu**, bowiem przeciwnikami Vietkongu (lub jak widnieje w grze NVA - North Vietnamese Army) są nie tylko Amerykanie, ale też ich wietnamscy sojusznicy. Nie jestem pewien, ale wydaje mi się, że częściej nawet przychodzi nam brać udział w bratobójczej walce pomiędzy Wietnamczykami niż Amerykanami tłuc Vietkong.

Pola ryżowe, dżungla, helikoptery, Vietkong, napalm o poranku i rock 'n' roll!!!

Nie ma to jednak większego znaczenia, bo wojska amerykańskie i ich sojusznicy są tak samo uzbrojeni w broń ręczną. To, co ich różni, to mundury, a także ilość sprzętu latającego i pancernego - Amerykanie chyba nie lubili się nim dzielić z sojusznikami (to zupełnie jak teraz - mogli nam sprezentować te stare F-16, zamiast sprzedawać za grube miliardy zielonych z naszych kieszeni). I tu przechodzimy do ważnej sprawy, jaką jest **dysproporcja sił.** Amerykanie są dużo silniejsi od Vietkongu. Przede wszystkim mają więcej sprzętu mechanicznego, ale też broń ręczna jest jakby silniejsza. To zresztą omówię przy okazji akapitu o klasach. Niby ta różnica w sprzęcie ma podłoże historyczne, ale moim zdaniem - gry online polegają na tym, że obie strony mają takie same szanse. Przynajmniej jeśli chodzi o uzbrojenie. Przecież dyskusje na temat, co jest lepsze w *Enemy Territory*: Mp40 czy Thompson, są bardziej czysto teoretyczne niż praktyczne. **Po stronie Vietkongu musi stanąć naprawdę mocny team, by wygrać z Amerykanami.**

Heavy Assault rządzi!

Jak już pisałem, w beta teście BF Vietnamu dostępne są cztery klasy: **Assault, Engineer, Heavy Assault** i **Sniper.** Przy czym każda z nich ma do wyboru dwa rodzaje uzbrojenia. Nie ma medyka, ale przy tak intensywnych starciach i tak ten byłby raczej zbędny. Zamiast tego po mapach - tak jak



Prawdziwy amerykański wojownik. Środek nocy, ale okulary przeciwsłoneczne na nosie.

P***gać się w trawie... łatwo nie jest!

TERAZ 6 NOWYCH GIER W SERII!

www.cdprojekt.info/konkursnxk

Koleś, oddawaj, to mój moździerz!

w *BF 1942* - porozrzucano skrzynki z apteczkami. Tam możemy uzupełnić zdrowie - ale nie o tym miałem tu pisać, tylko o dysproporcji klas. **Heavy Assault po prostu miażdży każdą inną klasę!** Widać to zwłaszcza u Amerykanów, gdy facet uzbrojony w M60 i M72 LAW dosłownie jest terminatorem. W dodatku osobnik ten ma spory zapas amunicji (3 x 100 pocisków do karabinu i 4 pociski do bazooki). **Pozostałe klasy są dużo słabsze, zwłaszcza że spadło znaczenie snajpera.** Odgrywał on dużą rolę w *BF 1942*, ale ukształtowanie terenu w BF Vietnamie jest takie, że snajper właściwie nie ma nic do roboty. **Nawet tak szumnie zapowiadany inżynier rozczarowuje.** Amerykański inżynier może unieruchamiać lub wysadzać wraże pojazdy. Natomiast inżynier Vietkongu przenosi spawnpointy do tuneli, robić pułapki z użyciem pali, a także wysadzać wrogie pojazdy. Poza tym inżynierowie po obu stronach mogą stawiać miny oraz naprawiać uszkodzone pojazdy.

Bez tarczy

Muszę też wytknąć grze niedogodność, jaką jest **brak tarczy nad głową żołnierza po respawnie.** Z czymś tak głupim dawno się nie spotkałem. Setki razy zdarzyło mi się, że w tej samej sekundzie, gdy pojawiałem się na mapie, byłem zdmuchiwany przez pociski wroga. Nie ma szans ucieczki czy odpowiedzi ogniem. Zanim wykonasz ruch myszką - leżysz martwy. I czekasz kilkanaście sekund na kolejnego respawna. **Frustrujące jak cholera.** No, chyba że sam występujesz w roli kampera i ustawiasz się tuż koło respa wroga, wybijając kolejnych frajerów.

Mapa mapie nierówna

Pewien dysonans występuje także pomiędzy mapami. Generalnie jest tak, że **te rozgrywane w dżungli, pośród pól ryżowych czy w rejonach rzek są kapitalne, natomiast walki uliczne nudne oraz schematyczne.** Mimo że poprawiono AI botów w mieście, na co narzekałem w wersji beta, walki nie są tak dynamiczne i ekscytujące, jak można by się było spodziewać. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że walki *BF 1942* w Stalingradzie czy Berlinie były dużo bardziej intensywne, a co za tym idzie - dostarczały więcej rozrywki. Dzieje się tak chyba z dwóch powodów: braku większej ilości sprzętu pancernego na ulicach oraz dysproporcji klas. Wystarczy się schować w jakimś budynku i stamtąd prażyć z bazooki, by na ulicy rósł stos ciał.

Helikopter w ogniu

Battlefield nie byłby tak fajną grą, gdyby nie **możliwość kierowania pojazdami lądowymi, powietrznymi i pływającymi.** Głównym daniem są tak głośno zapowiadane helikoptery i trzeba przyznać autorom, że ten element gry został wykonany **perfekcyjnie.** Gdyby tak reszta prezentowała podobny poziom... Potężny ACH-47 Chinook uzbrojony w karabiny maszynowe M60 w drzwiach służy do przenoszenia pojazdów, a także rażenia wroga z powietrza. Helikoptery szturmowe (np. Mi-8) są uzbrojone w wyrzutnie rakiet, a także działka. Tak uzbrojony podniebny niszczyciel może śmiało polować na pojazdy, a także piechotę wroga. Wreszcie helikoptery transportowe - te służą do szybkiego przenosze-

Phantom właśnie zrzucił napalm.

Kici, kici, koteczku.

z czym na wroga

Amerykanie

M19 - rewolwer typu magnum, kaliber 357. Świetna kombinacja celności i siły.

CAR-15 - mniejsza wersja karabinu M16. Ma za to większy od M16 - bo 30-pociskowy - magazynek. Przeznaczony głównie dla sił specjalnych.

M1 81mm Mortar – moździerz o całkiem sporej mocy. Po chwili treningu staje się dobrą bronią i co najważniejsze - niewidoczną.

Mossberg Shotgun - całkiem dobra broń na krótki dystans. Niestety, mały magazynek (5 pocisków) oraz długi czas przeładowywania skutecznie zniechęcają do używania tej pukawki.

M16 Assault Rifle - podstawowa broń żołnierzy amerykańskich w Wietnamie: lekka i z niezłym zasięgiem. Magazynek mieścił 20 pocisków 5,56 mm. Produkowany masowo ale niezbyt lubiany.

M16 Sniper Rifle - to wersja M16 z półautomatycznym systemem strzelania, a także lunetą. Jest to jeden z wielu wariantów M16 używanych w Wietnamie.

M21 Sniper Rifle - półautomatyczny karabin snajperski z magazynkiem zawierającym 10 pocisków.

M60 - lekki karabin maszynowy, taśma zawierająca 100 pocisków (kaliber 7,62 mm) czyni z niego „maszynkę do mięsa". Nazywany był „świnią" ze względu na odgłos, z jakim strzelał.

Grenade - granat, skuteczny przeciw pojazdom i żołnierzom wroga. Po wyjęciu zawleczki pozostają trzy sekundy, aby go rzucić.

US Mine - można ją położyć i zdalnie zdetonować lub po prostu położyć w miejscu, w którym spodziewasz się przeciwnika. Nie jest to broń zbyt skuteczna, jeśli chodzi o pojazdy, za to zabija każdego piechura.

XM148 - wyrzutnia granatów dołączana do CAR-15. Karabin ma wówczas o 10 pocisków mniej, ale za to trzy granaty w rurze.

M72 LAW Rocket Launcher - lekka wyrzutnia rakiet kalibru 66 mm, znakomita przeciw pojazdom, a także piechocie. Zaletą jej jest też szybkie przeładowanie po oddanym strzale.

Vietkong

AK-47 - w porównaniu do amerykańskiego M16 AK-47 strzela wolniej i ma mniejszą celność, za to góruje nad tamtym zasięgiem.

AKMS - bardzo podobna broń do AK-47, ale celność tego karabinu jest mniejsza.

Bouncing Betty - postaw tę minę gdziekolwiek i poczekaj, aż ktoś na nią nadepnie. Śmierć pewna.

Chicom SKS 56 - półautomatyczny karabin z Chin, bardzo popularny w pierwszych latach wojny, zanim wprowadzono AK-47. Magazynek mieści 10 pocisków.

M-91/30 Sniper Rifle - najstarszy i najmniej celny karabin snajperski używany w tej wojnie. Magazynek mieści pięć pocisków.

MAT-49 Mod - pistolet maszynowy z magazynkiem mieszczącym 32 naboje. Dobry na krótki dystans, początkowo produkowany we Francji, potem Vietkong stworzył własną wersję opartą o amunicję 7,62 mm.

NVA Mine - podobnie jak w przypadku amerykańskiej miny, można ją zdetonować lub położyć i poczekać, aż ktoś w nią wdepnie.

Mortar - Doświadczony żołnierz potrafi wystrzelić do 20 pocisków na minutę.

RPD - podobnie jak M60 ma 100 pocisków w magazynku, ale strzela odrobinę wolniej. Również celność pozostawia wiele do życzenia.

RPG-2 - ta wyrzutnia rakiet/granatów jest mniejsza od RPG-7V i ma mniejszą siłę ognia, ale i tak stwarza duże niebezpieczeństwo w wielu sytuacjach, skuteczna na odległość do 100 metrów.

RPG-7V - cięższa i nowsza odmiana RPG-2.

SA-7 - nowiutka wyrzutnia rakiet z systemem wyszukującym cel. Szybko się przeładowuje, a jej zasięg wynosi do dwóch mil.

TT33 - półautomatyczny pistolet z magazynkiem na osiem pocisków.

Type 53 - pochodzący z II wojny światowej chiński lekki karabin maszynowy. Magazynek mieści 47 pocisków.

SVD Sniper Rifle - lekki półautomatyczny karabin snajperski. W magazynku znajduje się 10 pocisków.

nia z miejsca na miejsce piechoty, ale podczas tej podróży możemy także zająć miejsce w drzwiach i siać z karabinu.

Phantom zrzuca napalm

Poza helikopterami po niebie uganiają się odrzutowce obu walczących stron. Steruje się nimi łatwiej (jeżeli ja sobie daję radę z lataniem, to każdy sobie poradzi) niż w *BF 1942* - to kolejny atut gry. Oczywiście najwięcej do roboty mają tutaj Phantomy, dobrze uzbrojone w dwanaście rakiet oraz pięć bomb z napalmem. Sprzętu pływającego i lądowego wymieniać nie będę - wspomnę tylko o tym, że np. żołnierze Vietkongu przemieszczają się na skuterach, a amerykańscy gazikami MUTT uzbrojonymi w wyrzutnię rakiet.

Ammo! I need ammo!

Skoro już jestem przy chwaleniu gry, trzeba wspomnieć o bardzo realistycznej opcji dotyczącej broni, a raczej amunicji. Otóż, zdziwiłem się, gdy po położeniu pierwszego wroga w grze i - zgodnie z tradycją z *Enemy Territory* - przeładowałem magazynek. Okazało się, że **straciłem amunicję, jaka była w wyrzuconym magazynku**! Oczywiście jest to bardzo realistyczne, ale w grach tego typu raczej niespotykane. Potem jeszcze wielokrotnie traciłem mnóstwo ammo przez zapominalstwo. I dobrze mi tak, hehe.

Cziterskie boty

Jak wiadomo, w BF Vietnamie **można grać na dwa sposoby: przez sieć lub z botami**. W tym pierwszym trybie można wybrać **trzy sposoby rozgrywki**. Pierwszy z nich to zwykły **Conquest Mode**, znany doskonale z *BF 1942*. Drugi tryb to **Expanded Conquest Mode**, taki rozszerzony tryb podstawowy. Po zakończeniu mapy wgrywa się kolejna, przy czym punktacja pozostaje. Wreszcie **Custom Combat** oznacza, że na serwerze ustawiamy, jakie armie będą walczyć na danej mapie oraz jakie będzie ich wyposażenie i uzbrojenie.

Temu, kto się znudzi tudzież prędkość sieci nie pozwala mu na grę online, pozostają **boty**. I byłoby fajnie, gdyby były lepsze - **niestety nie przerastają swych przeciwników z *BF 1942***. Dalej biegają bez ładu i składu lub stoją w miejscu. Jedyne zmiany, jakie tu zaszły, to - po pierwsze - zdarza im się zdobywać spawnpointy wroga. Po drugie zaś, **zabójcza celność botów z *BF 1942* została zastąpiona... chamskim cheatowaniem**. Jeżeli irytowały cię strzały między oczy z drugiego końca mapy w *BF 1942*, zaręczam, że będziecie jeszcze bardziej sfrustrowani tym, co was spotka tutaj. **Są takie miejsca na mapach, w których pojawienie się automatycznie oznacza śmierć**. Wiele razy zdarzało mi się skradać od tyłu do przeciwnika znajdującego się w

Nie pchać się, panowie, dla każdego starczy pocisków!

NOWY, ODLOTOWY KONKURS!

www.cdprojekt.info/konkursnxk

Z pokładu helikoptera przyjemnie się ostrzeliwuje Wietnamczyków.

małej kotlinie. Skradam się od tyłu zasłonięty przez kompletnie zarośnięty pagórek, wdrapuję się ostrożnie w krzaczory i... dostaję w łeb od przeciwnika, który był/jest do mnie odwrócony plecami i znajduje się dużo niżej - czyli nie ma siły, by mógł mnie nawet ujrzeć, gdyby nawet dysponował sprzętem, w jaki wyposażeni są Amerykanie w Iraku.

Takich sytuacji, w których giniemy, choć na zdrowy rozsądek nie powinniśmy, jest całe mnóstwo. Czasem zdarzają się też śmieszne sytuacje, w których np. w jednym czołgu jedzie dwóch Wietnamczyków i Amerykanin albo kiedy dwa boty strzelają do siebie bezskutecznie z odległości dwóch kroków.

Wild Thing!

I tak niepostrzeżenie dotarliśmy do elementu gry, który dobitnie świadczy o tym, co znaczy kasa. Dzięki pieniążkom Electronic Arts udało się stworzyć **REWELACYJNĄ oprawę dźwiękową**. Muzyka składa się z przebojów lat 60/70 - jest jak najbardziej rockowa i nie znam chyba nikogo, kto by nie przytupywał nogą, no, chociażby przy *Wild Thing*. **Muza towarzyszy nam w menusach, podczas wgrywania map oraz... gdy znajdziemy się w jakimś pojeździe latającym czy jeżdżącym.** Wystarczy nacisnąć klawisz, by pojawiło się menu z wyborem utworu. Świetna sprawa, zwłaszcza że możemy umieścić w grze własne numery.

Genialnej muzyce dorównują wszelkie odgłosy. W eterze słychać podniesione głosy żołnierzy (fajnie brzmią te wietnamskie!), czasem także usłyszymy głos jakiegoś DJ-a, zagrzewającego amerykańskich chłopców do walki. No i same odgłosy broni, kiedy strzelamy czy przeładowujemy, są doprawdy wyśmienite!

Far Cry, ten jedyny

Kto widział *Far Cry*, temu grafika BF Vietnam już zbytnio nie zaimponuje, choć przecież jej też nic nie brakuje. Całkiem przyzwoicie wyglądają postacie, jest bujna roślinność porastająca mapy, a także wszelkie pojazdy.. Bez wątpienia grafika i poziom detali są lepsze od tego, co mamy w *BF 1942*. **Ładne wybuchy czy piękny ogień po zrzuceniu napalmu także świadczą o umiejętnościach grafików.** Tylko miasta jakoś tak mi nie podchodzą - te wszystkie budynki z jednolitych brył są jakieś takie ubogie. Generalnie jednak jak na grę online grafika jest dobra, chodzi przy tym znośnie, nawet gdy na mapie jest maksymalna liczba graczy (64). Pod warunkiem jednak dysponowania dobrym sprzętem, gdyż wymagania sprzętowe są dość wysokie.

Good bye Vietnam!

Z dużej chmury mały deszcz.... stop, to za surowa ocena. Mimo wszystkich moich narzekań BF Vietnam to porządna gra. Jednak żebym padł przed nią na twarz, musiałaby być cała na takim poziomie jak oprawa audio. Ale tak nie jest, sporo tu baboli i aż dziw, że popełnili je programiści z tak dużym doświadczeniem. Teraz możemy się spodziewać kilku patchów, mnóstwa modów i kilku oficjalnych dodatków. Show must go on!

7+

WYMAGANIA
Win. 98/2000/ME/XP
Procesor: P 933
RAM: 256 MB
Akcelerator: 64 MB

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: EA Polska

- ⊕ FENOMENALNE MUZYKA i DŹWIĘK
- ⊕ helikoptery
- ⊕ mimo wszystko wciąga

- ⊖ nierówne klasy
- ⊖ Amerykanie dużo lepsi od Vietcongu
- ⊖ brak tarczy po wybiegnięciu z respa
- ⊖ boty oszukują i mają kiepską AI

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 8
AUDIO 10

www.battlefieldvietnam.ea.com

Neighbours From Hell 2

■ EGM

Nie jestem pewien, czy zgodzicie się z tezą, że nawet najzacniejsi z nas od czasu do czasu uwielbiają podłożyć komuś świnię. Bywają takie chwile w życiu królika, że i lwu trzeba dać w mordę. Pamiętacie tę dyrektorkę przedszkola, w którym Arnie S. pracował jako wychowawca (w filmie)? I jej gest, którym skwitowała Arniego, kiedy ten dał w dziób brutalnie traktującemu malca ojczymowi jednego z własnych wychowanków?

Każdy z nas potrafi sobie przypomnieć sytuację, w której dałby sobie palec uciąć za to, iżby komuś nie lubianemu wyciąć jakiś kawał. Niekoniecznie zresztą robiło się kawały konkretnym osobom - bywało, że nasze spaczone poczucie humoru kierowaliśmy do odbiorcy anonimowego. Pamiętam, że swego czasu z lubością podkładałem cegły w papierowych torbach na pomostach rozmaitych basenów. Ludzie mają to do siebie, że widok pustej, papierowej torby leżącej niewinnie na deskach pomostu prowokuje kopnięcie... co w przypadku częstego na basenie braku obuwia u kopiącego skutkowało melodyjnym wrzaskiem i serią solidnych, zawiesistych przekleństw. Ale – jak mnie uczył dyrektor szkoły, który po jednym takim kopnięciu popisał się niespodziewaną, dogłębną i rzetelną znajomością słów powszechnie uznanych za obraźliwe, co mi go ukazało w zupełnie nowym świetle – nie należy bezmyślnie kopać wszystkiego, na czym nasz wzrok spocznie. Nauczka może być bolesna, byle była skuteczna – to też jego własne słowa. Niestety często bywa tak, że dobre rady najczęściej mamy dla innych.

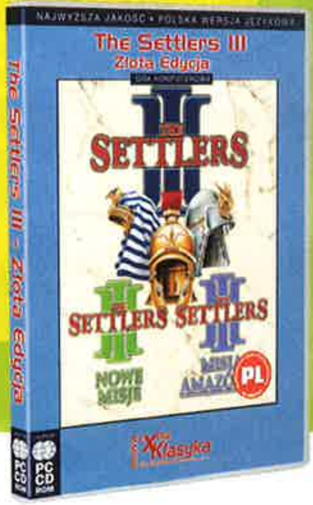
Obmyślane przez nas figle bywały pomysłowe i niekiedy wkładało się w ich realizację mnóstwo inwencji, którą dałoby się zadziwić Macgyvera. Spora część tych gagów została w sferze pomysłów niezrealizowanych – z braku okazji, ochoty czy dostatecznej determinacji.

Tę nader ludzką cechę charakteru z powodzeniem wykorzystali twórcy gry *Dungeon Keeper*, a teraz robi to JoWooD, prezentując drugą część gry Neighbourghs From Hell. Jej bohaterem jest stary znajomy - Woody, który tym razem towarzyszy sąsiadom na urlopie. Aby odpocząć po tych wszystkich udrękach, jakie mu Woody zafundował poprzednio, sterany życiem sąsiad zabiera rodzinkę na wakacyjny rejs, nieświadom tego, że Woody i tu go dopadnie.

Sąsiad ma te same choleryczne maniery, co poprzednio. Towarzyszą mu syn histeryk i tuwimowska sąsiadka Olga (pamiętacie słonia Trąbalskiego? „Żonę ma taką, jakby sześć żon miał!"), do której sąsiad smali cholewki. Zabrał też ukochaną Mamunię i pieska. W okolicy pęta się również

GWARANTOWANE NAGRODY DLA KAŻDEGO!

www.cdprojekt.info/konkursnxk



nieustannie podchmielony kelner. Woody postanawia, że sąsiad nigdy tych wakacji nie zapomni. Nie wolno żałować starań, kiedy można nadać nowy sens życiu sąsiada!

Celem gry jest spłatanie sąsiadowi jak największej ilości figlów przy użyciu wszelkich dostępnych przedmiotów, takich jak kostka mydła, klucz francuski czy kilka nitek makaronu w sosie spaghetti. Niekiedy będziesz miał drobne kłopoty ze zdobyciem potrzebnego przedmiotu, bo nerwowego sąsiada nosi po okolicy, a gdy tylko natknie się na Woody'ego, spuszcza mu manto z coraz większej wysokości. Trzykrotnie obity Woody odpada z konkurencji.

Zabawna gra w zasadzie dla wszystkich. Całość ma tę samą wadę, którą miała część pierwsza - jest za krótka.

Gra ma bardzo zabawne animacje i przypomina pod tym względem nieco niezapomniane *Neverhood* - zwariowaną, ale doskonale pasującą do klimatu zabawy muzyczkę i świetną oprawą dźwiękową. Każdy figiel ma własną ilustrację akustyczną, a sąsiad drze się bardzo, ale to bardzo melodyjnie i satysfakcjonująco. Całość podzielono na kilka etapów, przy czym niekoniecznie musisz ukończyć jeden, by przejść do drugiego. Możesz też wracać do tych szczególnie udanych - twoim zdaniem - figlików, aby je powtórzyć.

Sąsiad jest naiwny jak polski wyborca i wciąż daje się nabrać na te same sztuczki. Niektóre z figli są dość oczywiste (podpiłowanie mostka nad sadzawką), inne wymagają odrobiny pomyślunku. Są i takie, które można łączyć w combosy, by spowodować jeszcze większą katastrofę (samo podpiłowanie schodków, na przykład, jest miłe i urocze, ale podłożenie pod te schodki gniazda os, które zgniecie spadający, jest jeszcze lepsze. A gdy na leżącego spadnie wiadro wypełnione smołą - to już „sam cymes", jak mawiał mleczarz Tewje). Przykład oczywiście nie jest wzięty z gry, bo nie chcę nikomu psuć zabawy w tworzeniu własnych combosów.

W niektórych miejscach będziesz miał do czynienia z czymś w rodzaju czasówek - wydłubanie agresywnego kraba z jamki za pomocą trzciny będzie trudniejsze, niż ci się wydaje, ale przy odrobinie cierpliwości rzecz da się zrobić. W sumie nie jest to za bardzo absorbujące i da sobie z tym radę nawet gracz z refleksem ospałego żółwia.

Gra ma jeszcze pewien aspekt makiaweliczny - Woody potrafi czasami spłatać figla komuś postronnemu, a wina i tak spada na choleryka, o ile kręci się w pobliżu. Dobrze podłożona świnia jest najlepszym przyjacielem człowieka. Obiekty, których używasz do uprzyjemniania życia bliźnim, możesz zidentyfikować kursorem, przy czym zmienny jego kształt podpowiada, co należy z nimi zrobić. Pomaga w tym zresztą tutorial - podobny do tego, jaki był w pierwszej grze. Podpowiedzi autorów gry pomogą ci w momentach, kiedy zawiedzie cię własna pomysłowość. Godzi się od razu powiedzieć, że sytuacje, wobec jakich stawiają nas twórcy gry, są dość oczywiste i aż się proszą o interwencję. Co można zrobić z liną i kotwicą, leżącymi obok pomostu, z którego startują narciarze do ślizgów wodnych? Nie trzeba być Newtonem, aby się domyślić. Na początku jest to łatwe, ale w miarę rozwoju gry coraz trudniej wymyślić jakiś naprawdę oryginalny kombinowany figiel - ale to dobrze. Świat należy do pomysłowych.

Ulepszeniem w stosunku do poprzedniej gry jest tu usunięcie licznika czasu - na obmyślenie kolejnego triku masz go tyle, ile zechcesz. Możesz w tym czasie oglądać Nerwusa, jak się kąpie, zażywa słonecznych kąpieli - i ustalić wzór jego zachowań, co pozwoli Woody'emu na wykonanie obmyślonego planu przy minimum ryzyka. Nieźle jest też przygotować zawczasu jakąś kryjówkę, ponieważ sąsiad i mamunia skłonni do czynów gwałtownych, co kończy się dla Woody'ego nieprzyjemnym bliskim kontaktem III stopnia. Podczas wszystkich figlów - a właściwie w momentach, kiedy te owocują bolesnymi dla Nerwusa skutkami - akcji towarzyszy śmiech widzów, gwizdy i okrzyki aplauzu, co sprawia wrażenie uczestniczenia w sitcomie. Można się do tego przyzwyczaić. Zresztą jeśli jeszcze pamiętacie część pierwszą - Woody & spółka biorą udział w specyficznym reality show.

Grafika nie jest tu szczególnie oszałamiająca, choć zrobiono ją starannie i z zacięciem. Śpiącemu na słońcu Nerwusowi trzęsie się na przykład „rozchrapany" brzuch. Szczegóły starannie dopracowane - widać, że graficy dobrze się przy tym wszystkim bawili.

Reasumując - gra w zasadzie dla wszystkich. Gracz w dowolnym wieku może spróbować w niej rozmaitych rzeczy, o jakich niekiedy marzył, obserwując rozmaitych natrętów, ale z różnych względów ich nie spróbował. Całość ma tę samą wadę, jaką miała część pierwsza - jest za krótka. Ale figle są naprawdę pomysłowe i smakowite.

7

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PII 233
RAM: 128 MB
Akcelerator: min. 8 MB

Producent: JoWooD
Dystrybutor: JoWooD

- ⊕ zabawna
- ⊕ niezła oprawa graficzna
- ⊕ zmusza do kombinowania
- ⊕ można się wyżyć

- ⊖ za krótka
- ⊖ robienie komuś na złość - dwuznaczne moralnie

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	7
AUDIO	7

www.jowood.com

■ Czarny Iwan

Kiedy w październiku 1997 r. trafił mi się pod pistolet *Postal* i przez kilka dni pracowicie paliłem setki mieszkańców niewielkiego miasteczka gdzieś w USA, nie spodziewałem się, że kiedykolwiek jeszcze zetknę się z psychopatycznym *Pocztowcem* (w slangu wyraz ten oznacza morderstwo, a nie pana w niebieskim mundurku i z trąbką na czapce). Jakież było moje zdziwienie, kiedy Postal Dude ponownie zawitał w Paradise, w Arizonie. Tym razem zupełnie odmieniony, ale nadal tak samo gotowy do najgorszych zbrodni „bo zupa była za słona".

GATUNEK: AKCJA/FPS

POSTAL 2
Share the Pain

Postal 2 został na szczęście przydzielony innemu nieszczęśnikowi, który po tej lobotomii spędził dwa miesiące w szpitalu i jeszcze teraz ślini się na widok nożyczek i nerwowo grzebie w kieszeniach w poszukiwaniu pudełka zapałek. Z tego też powodu postanowiłem nieszczęśnika wyręczyć w obowiązkach i po podpisaniu odpowiednich dokumentów (testament itd.) zderzyłem się z Postalem 2: Share the Pain.

Okazało się, że te formalności nie były potrzebne. Panowie! "To już nie to samo", jak powiedział Michael Jackson, leżąc w łóżku z kolejnym chłopcem. Wszystko, co zostało skopane w P2 , trafiło też w niezmienionej formie do Share the Pain. Właściwie dodatek ten wart jest uwagi tylko z jednego powodu – multiplayera. Szkoda tylko, że jest on taki słabiutki, iż uszy więdną, oczy wysychają, a żal ściska... no, niech będzie - kolana.

Dodatek ten wart jest uwagi tylko z jednego powodu – multiplayera.

Płoń, dziecinko! Płoń!

Zanim uczciwie dokopię leżącemu, trzy słowa o Ojcu Prowadzącym. Postal 2 miał czerpać z pierwszego Pocztowca "same dobre rzeczy" (wbrew pozorom było tego sporo). Ręcznie malowane tła, świetne teksty z pamiętnika hero, rozbudowane pojedynki z siłami policyjno-wojskowymi, smaczki w postaci farmy strusi czy tira wypełnionego uzbrojonymi po zęby żołnierzami. Do tego porażające efekty, jakie można było osiągnąć miotaczem płomieni lub inną z wielu zabawek arsenału psychopaty. Widok z perspektywy trzeciej osoby sprawiał, że pacyfikacja miała specjalny i wyjątkowy smak. Każdy, kto grał w Syndicate'a lub *Noxa* wie, o czym mowa.

Jak pięść do nosa

Rewolucyjne zmiany, jakie dokonały się w Postalu 2, zmieniły go nie do poznania. Wywiało gdzieś klimat i psychodeliczne dźwięki. Zniknęła zawiesista atmosfera szaleństwa i okrucieństwa, która stoi za czystą, nieskalaną wątpliwościami przemocą. Niby jest to samo, jednak gra potyka się o dziesiątki bugów i błędów. Sztampowe postacie i byle jaka fizyka, nawet tak wychwalany system "szmacianej lalki"- w Postalu 2 cherlawy jak dogorywający anemik. Engine *Nierealnego* spisuje się co prawda w przypadku widoczków (na otwartej przestrzeni), jednak wygląd pomieszczeń to już inna historia. W już starym, pierwszym Seriuos Samie wnętrza wyglądały o niebo lepiej. Tutaj mamy właściwie gołe ściany i parę obiektów na otarcie łez. Dobrze przynajmniej, że można przywalić z buta w krzesło lub wyżyć się na oknie (ciekawe, że lustra już nie da się rozbić - why?!).

Poczuj ból

Nie łudziłem się, że Share the Pain będzie smakował inaczej. Lepka, zapychająca oczy klucha pojawiła się zaraz po starcie gry, jednak pewne zmiany sprawiły, że dało się ją jakoś przełknąć. Dwa słowa o single'u. Dodano 2 levele: Underhub i Tora Bora. Do listy difficulty dołączono Insano i They hate me. Generowanie kolejnych poziomów "trudności" może i jest urocze, ale raczej mało komu przydatne. O wiele milszą niespodzianką jest nowa maksymalnie destrukcyjna giwera, ale nawet nią nie będziecie się długo cieszyć, jeśli macie zamiar grać jedynie z botami. AI botów można ustalić na kilku poziomach (procentowe) oraz dodać możliwość nauki na bazie zachowania gracza. Zatem pewne zmiany są (np. kiedy poruszałem się podskokami, boty zaczynały również stosować taki manewr), ale i tak nie stanowiły one większego wyzwania.

Lulki palą!

Za to potrafią sprytnie stanąć przy ścianie, wcisnąć się w jakiś kąt i z tego "bezpiecznego miejsca" ostrzeliwać przed wrogiem. Generalnie jeśli liczycie, że ich inteligencja będzie chociaż w połowie równa tej, którą mają boty z nowego Unreala, dajcie sobie spokój z tą matematyką. Problem nie dotyczy tylko tego pojedynczego przypadku - bolączek jest o wiele, wiele więcej. Ot, choćby to, że boty rzadko zbierają mocniejszą broń (nawet kiedy leży dosłownie pod ich nogami). Nie wiem też, dlaczego moc granatów i pocisków z rakietnicy jest tak niewielka. Fakt, kiedy pocisk trafia w gościa, ten leci w górę jak ptak (chociaż właściwie powinno go rozerwać). Wystarczy jednak strzelić nie w niego samego, a koło nogi gagatka, a nawet nie poczuje bólu w łydce - i nadal będzie swobodnie brykał po trawie. Inna rzecz, że rakietnica strzela pociskami, które lecą wolniej niż kamień z procy. Pewnie gdybym się pospieszył, wyprzedziłbym pocisk w locie. Wiecie, jakie to wrażenie – przykro patrzeć.

■ Drużyna lokajów kontra księża! Którzy pójdą do nieba?

WYKORZYSTAJ TO! ODBIERZ GRY, KTÓRE CI SIĘ NALEŻĄ!

Szczegóły konkursu w pudełkach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka oraz na stronie www.cdprojekt.info/konkursnxk

Czarny Iwan wygrywa. Wszystkie panny jego!

Hasłem *Postala* było 'No more – Mr Nice Guy'. I rzeczywiście, facet binie po zwałach trupów i najciekawsze, że ma z tego zdrowy ubaw. Cała gra to w sumie 16 układów. Niektóre rozgrywają się w mieście, inne gdzieś na farmie, a nawet w bazie wojskowej lub fabryce. Oprócz lokacji, które obserwujemy w rzucie izometrycznym, zamieszczono tu kilka układów, na które patrzymy z lotu ptaka. Same lokacje, ich wygląd i wystrój to miód dla oczu. Budynki pokryte liszajami starej farby, przybrudzone witryny - ogólnie klimacik, jaki uchwycono w kolorowej kresce, to mistrzostwo - nawet teraz. Gra ma atmosferę, której niestety w Postalu 2 nie poczujecie, a szkoda.

Multiplayer combo

Nie od razu jednak multi zbudowano - może kolejny dodatek okaże się lepszy. Poza tym nie będziecie przecież grać z botami, tylko między sobą. Tu może być o wiele ciekawiej, chociaż trybików nie ma aż tak dużo, by zrezygnować z planów wyjazdu na wakacje. Multi oferuje 4 tryby. Deathmatch i Team Deatchmatc to standard. Warto jednak dodać, że wśród 25 postaci dostępnych w DM można wybrać gości a la Osama (dla niepoznaki nazwano go Fanatic), Gary Colemana albo klienta ubranego jak Gimp z Pulp Fiction. W TDM do wyboru 17 teamów, w tym drużyny... księży (z odpowiednimi insygniami wiary), SWAT, jest też ekipa rednecków (czyli takich naszych "buraków", chłopków roztropków), a nawet skład z Running with Scissors. Szkoda jednak, że gracz nie może wybrać drużyny samodzielnie! Jak to? Ano, w gestii użytkownika pozostaje tylko wybór pomiędzy teamem czerwonym i niebieskim. Na kogo wypadnie, na tego bęc – ale nie nasza już w tym głowa, tylko algorytmów gry, grrr!

Kolejny trybik jest o wiele ciekawszy. Snatch to jakby capture the flag, ale zmodyfikowany - bowiem zamiast flagi zabieramy przeciwnikom... gorącą laskę! Tak, tak! Inny wątek, który dotyczy panienek związany jest ze statystykami po meczu. Drużyna lub zawodnik, którzy zwyciężyli, zostają nagrodzeni gorącym tańcem jednej lub dwóch dziewczyn. Laski wiją się i jęczą, jakby występowały w filmie XXX – ale wrażenie takie, jakby pani Gienia z warzywniaka postanowiła nagle wystąpić w roli striptizerki.

Ostatni rodzaj zabawy w grze wieloosobowej to Grab. Zawodnicy mają tu proste zadanie. W określonym czasie należy zebrać (zaGRABić?) 10 worków z kasą. Oczywiście pozostali gracze nie ułatwiają nam tego zadania. Jeśli straci się głowę i życie, worki przepadają na rzecz tego, który pierwszy ograbi zwłoki.

Gość stracił głowę, ale jeszcze o tym nie wie.

I to by było na tyle

Rozbudowany edytor leveli, lista modów, 12 całkiem niezłych map to mocne punkty dla Share the Pain, jednak do listy zalet trzeba dołożyć równie długi wykaz wad. Multiplayer został skonstruowany całkiem zręcznie i za to twórcom chwała. Dlatego też ocena Share the Pain jest stosunkowo wysoka. Problemy tyczą raczej samej gry - fizyki itd. Jeśli chcecie wyrwać gorącą laskę z łap kumpli, STP będzie w sam raz. Paleta opcji i funkcji dodatkowych również jest na odpowiednim poziomie. Wybór jak zwykle należy do was.

6

WYMAGANIA
Win: 98/2000/Me/XP
Procesor: P3 733 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Running With Scissors
Dystrybutor: Licomp Empik

⊕ rozbudowane tryby multi
⊕ tryb capture the flag w wersji z gorącą laską!
⊕ 12 niezłych plansz

⊖ boty są słabe, nawet na najwyższym poziomie
⊖ postacie sztywne i słabo wykonane
⊖ zle zbalansowanie broni

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	5
AUDIO	4

www.gopostal.com

Walka rozegrała się na cmentarzu - przynajmniej odchodzą tu koszty transportu trupa.

SPLINTER CELL

gem

PANDORA TOMORROW

Niewiele jest gier, które podzieliły grający lud tak dalece, jak to uczynił Splinter Cell. Część z nich pokochała wizję UbiSoftu, a możliwość wcielenia się w bohatera jakby wprost z politycznych thrillerów Clancy'ego potraktowała jak spełnienie marzeń. Inni również go kochali... nienawidzić - za posuniętą do granic absurdu liniowość i konieczności korzystania z save & load.

Tak się jednak składa, że tych pierwszych było... jest bardzo wielu - gry na wszystkich platformach sprzedało się już **ponad 6 milionów egzemplarzy.** Stąd też bezpośredni sequel *Splinter Cell* - Pandora Tomorrow.

Pandora Tomorrow jest jednak sequelem tak nietypowym jak nietypowym „superherosem" jest jej bohater - Sam „Splinter Cell" Fisher. To dlatego, że „kilka okruchów więcej tego, co wcześniej" składających się na zwyczajowe ciągi dalsze to jedynie połowa pakietu. Drugą jego część stanowi zaś **znakomity, kompletnie osobny tryb multiplayer.** O odrębności obydwu gier świadczy nie tylko fakt dwóch osobnych starterów (tak jak w *Return to Castle Wolfenstein*), ale i fakt, **że tworzyły je zupełnie niezależne zespoły developerskie.**

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

SINGLE PLAYER

Twórcą Pandora Tomorrow jest **UbiSoft Shanghai Studio** - ludzie, którzy wsławili się przenosząc Splinter Cell na PS2, co z uwagi na specyficzne ograniczenia tej platformy długo uznawano za niemożliwe (chodzi o implementację systemu dynamicznych cieni). I jak się okazuje, mistrzowska znajomość sprzętu to nie jedyny ich talent - Pandora Tomorrow, mimo że składa się **zaledwie z ośmiu misji - jest, tak pod względem czytelności fabuły (tym razem idzie o broń C), jaki i emocji, jakie niesie każde z wyzwań, znacznie lepsza niż oryginał!** Aż żal, że poznanie serii jej weteranom, a więc ludziom, którym nieobce są nazwiska Lambert czy Grimsdottir, zajmuje zaledwie **10-12 godzin.**

Gra w trybie pojedynczego gracza to ciąg dalszy tego, co zdążyliśmy już poznać i pokochać. Prawdziwą rewolucją, a poprzez to główną przyczyną, dla której warto poznać ten tytuł, jest jednak jej unikatowy, a przy tym piekielnie emocjonujący tryb multiplayer.

gram, bo lubię

Sam Fisher nie musi świecić oczyma w tej grze!

bardziej że większość lamp można zbić, co ułatwi zniknięcie w mroku. Łatwiej też ogłuszyć czy ominąć strażników dzięki **nowym umiejętnościom Sama Fishera**. Najważniejszą bez wątpienia jest... możliwość zwracania na siebie uwagi poprzez gwizdnięcie! Dzięki niemu możliwe jest „wciągnięcie" strażnika w cień i/bądź ominięcie, bądź sprawne znokautowanie. Przydatny jest także „SWAT turn" - pozwalający niezauważenie minąć jasno oświetlone wyloty wąskich korytarzy lub drzwi. Inne - jak możliwość strzelania w zawisie za nogi czy wąski „split-jump" przydają się sporadycznie.

Co znaczy "spadaj"? Zjeżdżam stąd!!!

Misje nieliczne

Mamy rok 2005. Otwarcie przez Stany Zjednoczone bazy szkoleniowej dla funkcjonariuszy „najmłodszej demokracji świata" w Timorze Wschodnim okazuje się krokiem w przepaść. Obecność sił zbrojnych „policjanta świata" wywołuje poruszenie w całym regionie. Najbardziej aktywni - ugrupowanie Darah Dan Doa (Krew i Modlitwa) - zajmuje ambasadę USA w Dżakarcie. W tym też miejscu do akcji wkracza Splinter Cell - Sam Fisher. Jego zadaniem - po części treningowym, bo pierwsza jego część to ABC gry - będzie zinfiltrowanie gorącego punktu. Kolejne misje rozgrywać się będą w zakładzie „życia przedłużonego" w Paryżu, na ulicach i dachach Jerozolimy, by powrócić do Indonezji i skończyć się w Stanach Zjednoczonych.

Ale intensywne

Niedużą liczbę misji rekompensuje ich intensywność. W każdej z nich znaleźć można coś, co na trwałe zapisze się w pamięci. Scenerię najciekawszą stanowi bez wątpienia TGV relacji Paryż-Nicea, na pokładzie którego znajduje się ważny dla rozwoju wypadków człowiek. Fisher spóźnia się na pociąg, dlatego musi go złapać, zeskakując na jego dach z Ospreya. Przejście w miejsce, w którym znajduje się jego potencjalny rozmówca, wymagać jednak będzie także pełznięcia pod wagonem, również - alternatywnie - z boku wagonu. Wrażenia, jakie wywiera prędkość TGV, jego nieustanne drżenie i... nadjeżdżające pociągi z naprzeciwka to coś, co przeżyć - lub nie - trzeba samemu.

Tom Clancy's Splinter Cell

Nie uchodzi omawiać Splinter Cell Pandora Tomorrow bez wspomnienia oryginału. Tym bardziej że ten wciąż godzien jest uwagi - zestarzał się bardzo nieznacznie i wciąż należy do ścisłej czołówki gier w ogóle (powiedzmy, w Top 20). W decyzji ewentualnego zakupu przeszkodzić może jedynie stan polskiego wydania gry, gdyż to było, bez wielkich słów, bardzo złe. Cała para poszła w gwizdek - tu: latarkę - zamiast w jakość samego (kinowego) spolszczenia. Lokalizacja Splinter Cell otrzymała, zdaje się, 2/10 - przy czym punkcik przyznaliśmy za... cenę, gdyż gra była sporo tańsza niż angielski oryginał, który - dla odmiany - otarł się o 10/10.

Sporo łatwiejsze

Nie sposób nie zauważyć także, że Pandora **Tomorrow jest dużo bardziej przystępna, czyt. łatwiejsza** niż *Splinter Cell*. Choć nadal zdarzają się misje, w których nie wolno dać się dostrzec, to w większości obowiązują stopniowanie alarmu i związanego z nim poziomu agresji strażników. Na poziomie pierwszym zakładają oni kamizelki kuloodporne, następnie hełmy. Warto też podkreślić **znaczenie ukrywania ogłuszonych wartowników w miejscach oddalonych od tras patroli ich kolegów.** Pamiętajcie też, że ogłuszeni wcześniej czy później przytomnieją. Stąd w kilku miejscach, np. podziemnej bazie, do której prowadzi agentka Shin Bet - lepiej jest, miast ogłuszać, skorzystać z „piątej wolności", czyli **licencji na zabijanie...**

I bardziej przystępne

Co nie oznacza jednak, że nie będzie można przemykać się niczym cień. Da się, tym

Szlify faktyczne

Wyposażenie komórki operacyjnej Third Echelon - Splinter Cell **pozostało właściwie niezmienione.** Fisher od samego początku posługuje się goglami nokto- i termowizyjnymi, pozwalającymi widzieć w ciemnościach (świetny efekt rozmycia odległych obiektów) i podczerwieni. W „widzenie termiczne" wyposażono także kabel optyczny, służący zaglądaniu za drzwi, jednak jego użyteczność jest w praktyce niewielka. Nowość w arsenale stanowią wreszcie **granaty dymne** wystrzeliwane z SC-20K - idealne, by odwracalnie eliminować skupiska przeciwników.

I szlify formalne

Znakiem rozpoznawczym Splinter Cell są jego światłocienie. Pandora Tomorrow pod tym względem nieznacznie, jeśli w ogóle, różni się od poprzedniczki. Nadal zachwycają snopy światła filtrowanego przez gałęzie drzew czy „miękkie" zasłony oraz żaluzje. Wprowadzono natomiast kilka efektów niezwiązanych z cieniami, np. **drżenie powietrza powodowane gorącem, znakomity motion-blur przy mierzeniu lunetą SC-20K, wreszcie świetne efekty ogłuszenia i oślepienia w trybie multiplayer.** Przemodelowano także - znacząco - interfejs, jednak nie wydaje się, by ktokolwiek mógł mieć problemy z nowym rozmieszczeniem funkcji czy elementami nowymi, np. „migotaniem" sugerującym dobre miejsce, by pozbyć się niesionego ciała.

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW MULTIPLAYER

Splinter Cell był grą przeznaczoną - z założenia - dla pojedynczego gracza i niewielu zastanawiało się, jak i czy w ogóle Sam Fisher czulby się online. Na pytanie, czy możliwe jest stworzenie gry *stealth action* dla wielu graczy twierdząco odpowiedziała *Thievery* - modyfikacja *Unreal Tournament* - *Thief Online*. Pandora Tomorrow podąży-la więc jej drogą: **to nie tyle wersja online *Splinter Cell*, ile gra na jej motywach.**

PP jest trendy!

Product Placement - czyli reklamowanie produktów realnie istniejących w otoczeniu wirtualnym, np. filmach czy grach, wchodzi w stadium, w którym firmy reklamujące się są z tego autentycznie dumne. Niczym innym przecież jak chęcią pochwalenia się można jedynie wytłumaczyć informację prasową rozesłaną przez Sony Ericsson w sprawie obecności ich P900 i T637 w Pandora Tomorrow. Czekamy teraz na reklamę telewizyjną w stylu „Sam Fisher powiedział".

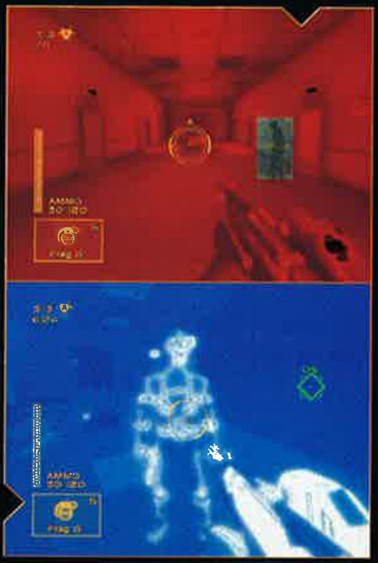
Wychodzi wprawdzie od idei infiltracji, a umiejętności i wyposażenie agentów ShadowNetu przypomina nieco te, które są udziałem Sama Fishera. Jednak ogólnie rzecz ujmując, developerzy z UbiSoft Annecy Studio zdołali stworzyć dzieło całkowicie unikatowe!

Dwie filozofie

Rozgrywki online w Pandora Tomorrow opierają się na schemacie starcia dwóch sił - pokrewnych Fisherowi agentów ShadowNetu oraz najemników z Argus Corp. Celem tych pierwszych jest przeniknięcie do strzeżonego przez tych drugich budynku i/bądź wyniesienie (Extraction), zneutralizowanie (Neutralization) bądź sabotaż (Sabotage) obiektów określonych celami misji. **Rozgrywki te przewidziane są dla maks. 4 osób** (przy czym możliwe są mecze 2:1, a nawet 3:1), co początkowo może się wydawać liczbą śmiesznie małą. Jednak w rzeczywistości sprawdza się to znakomicie. Emocji uwalnianych podczas desperackiej próby zneutralizowania groźnej toksyny na sekundy przed końcem misji i ze świadomością, że za chwilę do pomieszczenia wpadnie granat nie ma w żadnej innej grze online!

Zróżnicowane

Interesującym założeniem rozgrywki jest kompletne zróżnicowanie sposobu, na jaki gra się agentami ShadowNetu i najemnikami Argus Corp. **Postacie te różnią się wszystkim - nie tylko wytycznymi czy wyposażeniem, ale i sposobem, w jaki należy nimi grać, ba - nawet perspektywą ukazywanej gry.** Agenci prezentowani są tak jak Fisher w single playerze - z perspektywy zza pleców, podczas gdy najemników kontroluje się, patrząc ich oczami, tak jak w klasycznym first-person shooterze. Różnica ta dobrze prezentuje odmienność ich zadań. Zadaniem tych pierwszych, pozbawionych w zasadzie zdolności zabijania, jest pozostawanie niezauważonym, podczas gdy tym drugim wystarcza fizyczne wyeliminowanie „szpiegów i sabotażystów".



Skryte

Agenci ShadowNetu, choć pozbawieni możliwości unicestwienia przeciwnika (jedynym dostępnym im sposobem jest skręcenie karku po pochwyceniu), nie są jednak bezbronni. Wyposażeni są w systemy nokto- i termowizji, dzięki czemu łatwo wykrywają systemy alarmowe. Znacznie szybciej poruszają się - także drogami niedostępnymi dla najemników - np. tunelami wentylacji. Są również w stanie odwołać się do akrobacji, np. podbiec po ścianie, by chwycić gzyms czy framugę okna. Ich podstawową broń - odpowiednik SC-20K - stanowi **karabin**

wystrzeliwujący pociski niszczące urządzenia elektroniczne, np. kamery, emitery promieni alarmowych, ale także - unieruchamiające na chwilę najemników poprzez spięcie w elektronicznych systemach ich pancerza i hełmu.

Na liście gadżetów dostępnych agentom ShadowNetu są również **granaty dymne i oślepiające**. Na ich wyposażeniu są także **granaty niszczące systemy alarmowe** oraz **urządzenia emitujące dźwięki**, dzięki którym możliwe są działania dywersyjne. Wreszcie w akcji posłużyć się mogą **kamerami przylepnymi** oraz **pociskami szpiegowskimi**, które pozwalają śledzić pozycje najemników na ekranie, a nawet słuchać ich rozmów.

Lub zabójcze

Wyposażenie najemników z Argus Corp. w pełni odpowiada strategii korporacji - **strzelać, by zabić**. Dysponują karabinem maszynowym z zintegrowanym granatnikiem. Mają oni dostęp do min detonowanych po podejściu czy przerwaniu promienia laserowego. Używają także pułapek na szpiegów, które zdradzają pozycje ich i tazerów ogłuszających. To jednak nie wszystko - szalę rozgrywki na korzyść najemników przechylają także **receptory ruchu i aktywatory alarmów na poziomie**. Z wszechobecnym mrokiem zaś radzą sobie, włączając latarkę, rzucając flary bądź... aktywując właściwe ich klasie systemy elektroniczne. Pierwszy z nich - pokrywający ekran czerwonym filtrem, reaguje na ruch, obrysowując postać poruszającego się szpiega, drugi zaś - niebieski - wykrywa pole elektrostatyczne, np. aktywny system widzenia w podczerwieni.

Mankamenty najemników to stosunkowo wolne tempo poruszania się i brak dostępu do części planszy, choćby wspomnianych już tuneli wentylacyjnych. Ponadto niełatwo im dostrzec wroga. Jeśli więc przeciwnik nie porusza się, a najemnik nie ma aktywnych gogli - może przejść tuż obok, wcale go nie zauważając.

Nieodmiennie wymagające

Map w trybie online Splinter Cell: Pandora Tomorrow jest 8. Wszystkie są bardzo mroczne i każda z nich oferuje przynajmniej kilka wejść, więc nawet w grze 1:3 niemożliwe jest obstawienie ich wszystkich. Bardzo przydaje się sucha zaprawa - nauczenie się ich na pamięć i... zestawy słuchawki-mikrofon pozwalające wykorzystać supportowany przez grę system komunikacji głosowej. Dopiero wtedy współpraca z innymi strażnikami wygląda tak jak powinna. Wtedy też agentom dostępna się staje możliwość szepnięcia paru słów wprost w ucho pochwyconego najemnika. Z tego to właśnie powodu na ekranie startowym gry widnieje ostrzeżenie, że „może zawierać dorosłe treści", bo zazwyczaj na „mam cię!" się nie kończy...

Słowem: Pandora Today!

Pandora Tomorrow w trybie pojedynczego gracza to ciąg dalszy tego, co zdążyliśmy już poznać i - 6 milionów kopii - pokochać. Prawdziwą rewolucją, a poprzez to główną przyczyną, dla której warto poznać ten tytuł, jest jednak jej unikatowy, a przy tym piekielnie emocjonujący tryb multiplayer. Jeśli więc dysponujesz szybkim dostępem do Internetu bądź (lepiej) możliwością gry w LAN-ie - sprawdź demo multiplayer i... kup Pandora Tomorrow już dziś! Jeśli jednak nie zamierzasz grać online - wrzuć odłożoną kasę do skarbonki i czekaj na *Splinter Cell 2*.

CD-ACTION 05/2004

9

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: 1 GHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 64 MB VRAM

Producent: UbiSoft
Dystrybutor: Cenega

⊕ 8 znakomitych misji single player
⊕ szlify formalne i faktyczne
⊕ znakomity tryb multiplayer

⊖ jedynie 8 misji single player
⊖ stosunkowo wysoka cena - 120 zł

GRYWALNOŚĆ	10
VIDEO	9
AUDIO	8

www.splintercell.com

W tej grze Sam nie musi być sam - bo mamy tryb multiplayer.

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

URU™

AGES BEYOND MYST®

Cormac

Ta recenzja to chyba najtrudniejszy artykuł, jaki do tej pory przyszło mi napisać. Odkładałem tę pracę, odkładałem, aż w końcu nie było już właściwie dokąd przed nią uciec. Chwile zwątpienia były na tyle częste, a dołki na tyle głębokie, że kilkakrotnie rozważałem możliwość oddania Uru komuś innemu. Jeśli uważacie się za prawdziwie twardych i zahartowanych w bojach speców od przygodówek, być może Uru w mig pozbawi was złudzeń - dla mnie była to prawdziwa szkoła przetrwania.

Męki te zapewne wynikały z faktu, że Uru: Ages Beyond Myst **nie jest klasyczną przygodówką**, w jakie zazwyczaj grywam. **Jest właściwie czymś pośrednim między przygodówką a grą logiczną.** Ci z was, którzy przywykli do gier z serii Lucas

Arts bądź Sierry, raczej nie mają czego szukać w świecie Uru - będą się w nim czuli nieswojo. No, chyba że są jednocześnie miłośnikami *Mysta*, bo właśnie jego bezpośrednim następcą jest omawiany tytuł.

Tutaj muszę zrobić pewne zastrzeżenie - nie recenzowałem tej gry z punktu widzenia fana bestsellerowej „mystycznej" serii, dlatego artykuł skierowany jest raczej do tych spośród was, którzy z *Mystami* nie mieli większego kontaktu. Prawdopodobnie takich czytelników jest całkiem sporo, bo w końcu poprzednia - trzecia, część *Myst* ukazała się niemal równo 3 lata temu.

ZAGINIONY ŚWIAT

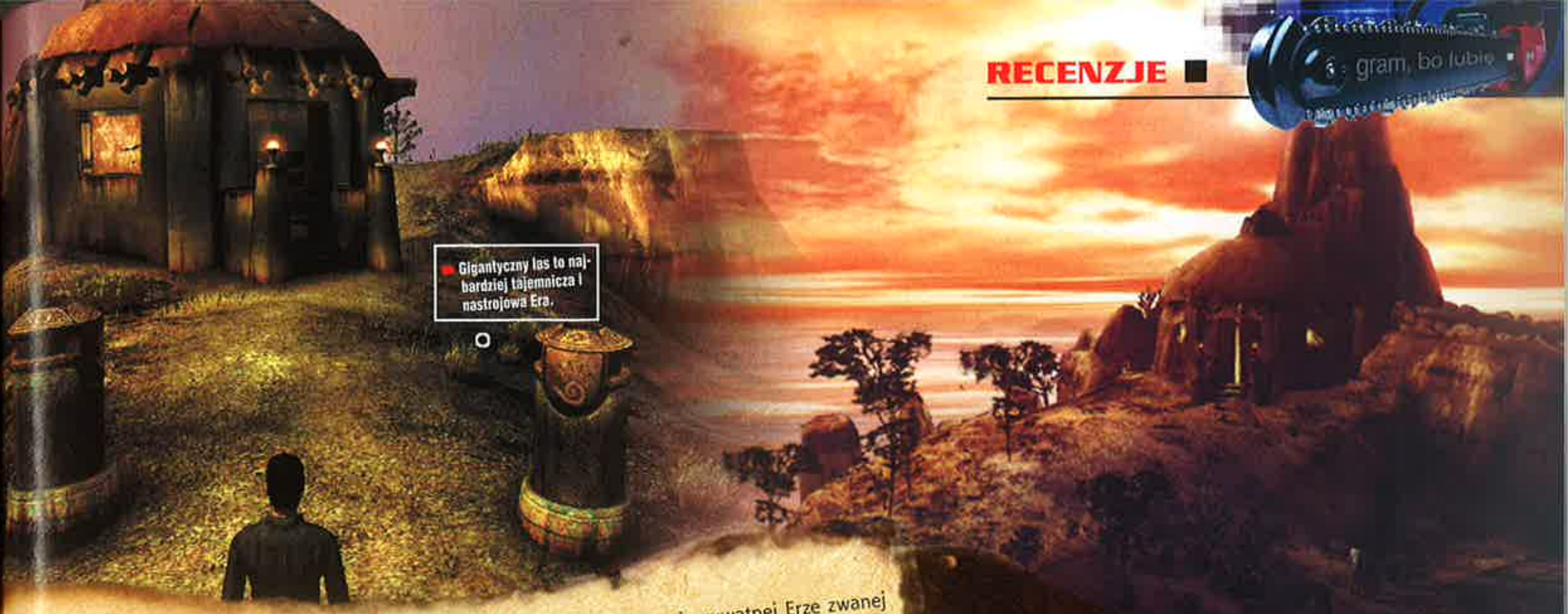
Fabuła Uru obraca się wokół zaginionej cywilizacji D'ni, doskonale znanej fanom serii. Jakieś 10 000 lat temu lud ten pod powierzchnią ziemi stworzył swe imperium. Podziemne państwo przetrwało całe tysiąclecia i rozwijało cudowną sztukę spisywania magicznych ksiąg zdolnych przenieść czytelnika do przedstawionych w nich światów, zwanych Erami. Nagle, ponad 250 lat temu, cywilizacja upadła. Jaskinie opustoszały, a czarodziejskie *Księgi Łączące* przepadły - wydawałoby się, że na zawsze.

Pod koniec lat 80 zeszłego stulecia kilkoro ludzi z powierzchni odkryło opuszczoną grotę D'ni. Postanowili oni odbudować podziemne miasto. Powstała fundacja nazwana DRC (D'ni Restoration Council). Nie wszystkim z archeologów jednak zależało wyłącznie na fizycznym zrekonstruowaniu ruin - niektórzy chcieli też zgłębić nauki starożytnych pisarzy, czyli twórców *Ksiąg Łączących*. Pomocne w tym może się okazać odnalezione w ruinach nagranie zawierające wskazówki odnośnie odbudowy cywilizacji D'ni. Yeesha, bo tak nazywała się autorka nagrania, dla potencjalnych kandydatów na odnowicieli D'ni przygotowała szereg zadań, by sprawdzić, czy warci są oni tego zaszczytu. Każdy z nich otrzymuje *Księgę Łączącą* prowadzącą do jego prywatnej maleńkiej Ery, skąd wyruszać będzie do kolejnych światów, i w której gromadzić będzie dowody na zrealizowanie postawionych przed nim zadań.

ZABAWY W BOGA

Jest chyba rzeczą całkiem oczywistą, że gracz jest jednym z tych, którzy stanęli do wyścigu ku krynicy starożytnej mądrości D'ni. Zanim jednak nasz poszukiwacz przygód zawita w okolice rozpadliny, przez którą dostanie się do tajemniczego podziemnego miasta, **będziemy musieli określić, jak będzie wyglądał.** Trzeba przyznać, że możliwości kreowania wizerunku naszego alter ego **robią wrażenie.** Za pomocą szeregu suwaków i palet barw określimy budowę ciała, odcień karnacji, kształt nosa, podbródka i policzków, fryzurę oraz zarost, typ okularów, także ubierzemy nasze cyfrowe wcielenie. Możliwości są tu niemal nieograniczone, jako że nie dostajemy predefiniowanego zestawu nosów, podbródków i oczu, jeno określamy ich wygląd, płynnie dokonując zmian w danym elemencie fizys (np. suwak na minimum – malutki nosek, na maksimum - wielgachny kinol). Wy-

Fanom Mystów z pewnością nie muszę Uru polecać. Reszta powinna się zastanowić, bo gra jest nie lada wyzwaniem.



Gigantyczny las to najbardziej tajemnicza i nastrojowa Era.

starczy tylko trochę uporu, by widoczny na ekranie trójwymiarowy model zaczął przypominać nasze zdjęcia. No, chyba że nie upieramy się przy tym, aby nasz bohater był naszym wiernym odbiciem. (Ech, miło popatrzeć na to, jakbym wyglądał, gdybym nabrał nieco ciała.) ;) **Etap kreacji wirtualnego wizerunku przygotowany został na medal i jeszcze nigdzie, nawet w żadnym eRPeGu, nie widziałem tak wielkiego pola manewru.**

Chcieli dobrze

Całe to dopieszczanie wyglądu naszego avatara służyć miał multiplayerowemu trybowi gry, w którym rzesze graczy wrzucone miały być do sieciowej Ery, w której samodzielnie mieliby oni kształtować fabułę podczas zwiedzania potężnych ruin podziemnej cywilizacji (taki MMORPG wśród przygodówek). **Na razie jednak tę chwalebną inicjatywę wzięli diabli** - obiecane serwery nie ruszyły... i już nie ruszą, bo projekt zawieszono. **A tak naprawdę miała to być esencja Uru, zdecydowanie dominująca nad trybem single player.** Pozostał po tym jedynie bajerancki, choć póki co niczemu niesłużący etap kreowania postaci.

Graczu, oto Uru - Uru, oto gracz

Kiedy już bohater przyjmie zadawalającą nas postać, roztoczy się przed nami pustynna panorama okolic wspomnianej już rozpadliny i zacznie się właściwa zabawa, a raczej wstęp do niej - swoisty prolog, w którym zapoznamy się interfejsem i połapiemy, jakim typem przygodówki jest Uru.

Gra nastawiona jest na eksplorację i kombinowanie bardziej „łamigłówkowe" aniżeli „przedmiotowe". Głównym celem w każdej z czterech Er jest odnalezienie i aktywacja przez dotknięcie siedmiu tajemniczych 'podróży', będących niczym innym jak kolorowymi „szmatkami" porozwieszanymi tu i ówdzie (często tak złośliwie, że zauważałem je tylko przez przypadek). Podróże służą też jako checkpointy. Grę

zawsze zaczynamy w naszej prywatnej Erze zwanej Relto, a łącząc się za pomocą ksiąg z innymi Erami materializujemy się koło ostatniej dotkniętej podróży. Jeśli się nam zdarzy wyzionąć ducha po upadku w jakąś przepaść, odradzamy się w Relto.

No nieee, trzeba myśleć...

Jak już wspomniałem, **esencja Uru to zwiedzanie Er i rozwiązywanie łamigłówek stających na drodze do kolejnych podróży.** W grze nie ma inwentarza, bohater nie będzie przenosił przedmiotów ani, choć z pewnymi drobnymi wyjątkami, się nimi posługiwał. **Łamigłówki sprowadzają się tu do przesuwania dźwigni, układania symboli i tym podobnych czynności.** Są trudne, głównie z tego względu, że często nie wiadomo, czego się od nas właściwie oczekuje. Ot, wrzucony do zabazgrolonej hieroglifami i strzałkami jaskini gracz ma się domyślić, co autor zagadki odeń chce, no i w jaki sposób otworzyć drzwi. Mnie osobiście taka idea rozgrywki nie za bardzo pasuje, bo **często prowadzi to po prostu do frustrującego klikania wszystkich interaktywnych elementów w różnej konfiguracji i kolejności** w nadziei, że cholerne przejście będzie łaskawe w końcu się otworzyć.

Co więcej, Ery są bezludne i nie można nawet oczekiwać, że któraś z napotkanych postaci udzieli nam choćby strzępka wskazówek. Poza kilkoma podpowiedziami ukrytymi w sporej ilości pozostawionych przez D'ni papierów, polegać można tylko na własnych umiejętnościach analitycznych i wytrwałości. **Moja cierpliwość co i rusz była na skraju wyczerpania.** Fani *Mystów* są jednak przyzwyczajeni do tego typu zagadek, niech zatem nie zważają na to marudzenie.

Zniechęcającą moc frustrujących zagadek nieco łagodzi fakt, że w każdej chwili możemy opuścić „pechową" Erę i spróbować szczęścia w innej po to, by powrócić do porzuconej łamigłówki wtedy, gdy nieco się uspokoimy.

Jest pięknie

Potężną zaletą Uru jest jej klimat i współtworząca go oprawa. Nastrój nierealności i oniryzmu, typowy zresztą dla *Mystów*, jest po prostu urzekający. Zresztą rzućcie okiem na obrazki - niektóre wyglądają jak żywcem wyjęte ze snu odurzonego malarza-surrealisty. Ery różnią się między sobą wyglądem, wszystkie jednak łączy

Woda wygląda w Uru cudownie.

Jedna z tajemniczych maszyn pozostawionych przez D'ni.

bogactwo koloru oraz niebanalność, która dowodzi, że **ludzi z Cyan Worlds cechuje przeogromna wyobraźnia.** Zresztą nie tylko od strony koncepcyjnej oprawa gry robi wrażenie. Wszystko obłożone w niej zostało świetnymi, ostrymi i wyraźnymi teksturami oraz dobrze oświetlone. **Rewelacyjnie wygląda w grze woda**, oczywiście jeśli mamy kartę graficzną w pełni zgodną z DX8 (pixel shadery). Pogrążenie się w cudownym świecie Uru ułatwia prosty i dyskretny interfejs, który nie wyświetla na ekranie niczego poza wskaźnikiem myszki.

Ze wskaźnikiem tym jednak wiąże się pewna niedogodność. Teoretycznie powinien on sygnalizować graczowi, że wskazany obiekt jest interaktywny. W praktyce się jednak zdarza, że „spostrzegawczość" wskaźnika zależy od tego, jak się ustawimy względem badanego przedmiotu. **W świetle charakteru i skomplikowania zagadek przegapienie jakiegokolwiek interaktywnego elementu otoczenia jest istną katastrofą.**

W parze z wywierającą wielkie wrażenie warstwą wizualną idzie **doskonałe udźwiękowienie.** Bardzo profesjonalnie odegrane zostały kwestie mówione, które jednak słyszymy bardzo rzadko. Muzyka jest delikatna i doskonale komponuje się z cichymi, spokojnymi Erami.

OJCIEC, GRAĆ?

Fanom *Mystów* z pewnością nie muszę Uru polecać. Pozostali miłośnicy przygodówek niech pamiętają, że seria jest specyficzna i **nie każdemu musi odpowiadać sterylność „mystycznych" światów.** Uru z pewnością nie jest grą odpowiednią do pierwszego kontaktu z przygodówkami, bo nie jest dla tego gatunku reprezentatywna. Warto ją jednak zobaczyć, choćby dla pięknej oprawy graficznej. A czy zagościcie w świecie D'ni na dłużej, zależy to już tylko od was. Przypominam, że ocena gry nie pochodzi od fana *Mystów*.

tba

PS Ukazał się już pierwszy dodatek do Uru (*To D'ni*), uzupełniający grę o nowe Ery, jeszcze więcej informacji o świecie D'ni, dodatkowe ubranka dla bohatera i inne atrakcje. Rozszerzenie ściągnąć można za friko z Sieci.

PPS Maniacy *Mysta* do oceny powinni doliczyć co najmniej punkt.

MGamer

PL

Oprócz rodzimej wersji językowej otrzymujemy także wersję oryginalną, co prywatnie poczytuję za największą zaletę tego pakietu. W nietypowym, podwójnej wielkości DVD-boksie znajdziemy dwie płytki. Pierwsza zawiera dokładnie to, co otrzymują gracze w krajach anglojęzycznych. Jeśli chcemy korzystać ze spolszczenia, musimy doinstalować łatkę z krążka numer dwa. Płytka z wersją angielską zabezpiecza nas też na wypadek, gdyby wydawane w przyszłości dodatki (po upadku Uru Live zespół Cyan World postanowił skupić się na opracowywaniu add-onów dla single playerów) nie chciały współpracować z edycją polską. Szansa na taką niezgodność jest co prawda marginalna, ale zawsze

dze polecam kobiecy głos dubbingujący rolę Yeeshy. Kwestie tej damy to ok. 95% wszystkich sampli dźwiękowych i to 95% doskonale świadczące o zespole Cenegi - całym zespole, gdyż myślę również o tych, którzy głos ów z wyczuciem zmodulowali. Tylko w intrze, zapewne ze względów czysto technicznych, pozostawiono oryginalną kwestię narratora, „przyklejając" na obraz polskie napisy.

Lokalizacja Uru: ABM odnosiła się głównie do rozmaitych książek, dzienników czy innych zapisków, jakie podczas podróży wpadną w ręce naszego bohatera. Nie każdego musi np. ciekawić dokładny opis ceremoniału ślubu w świecie D'ni, ale tony takich i tym podobnych treści przełożono solidnie. **Pewnymi partiami tekstu jednak próbowano z uporem maniaka dowieść, że przecinki i kropki do zrozumienia myśli potrzebne są jak dziura w moście.** Szczęśliwie ta nowa koncepcja interpunkcyjna tylko sporadycznie dochodzi do głosu. :)

Z racji tego, że w Uru właściwie nie występują en pece mało jest sytuacji, w których będziemy mieli okazję zamienić z kimś chociażby kilka zdań. Oczywistym jest jednak to, że takie sytuacje się w końcu pojawią i co podobnie oczywiste, wszystko odbędzie się w zrozumiałym dla nas języku. Szczególnej uwa-

Jeszcze kilka słów o instrukcji. **To znaczy o tej minibroszurce, którą na dobrą sprawę łatwo pomylić z pierwszą lepszą ulotką reklamową.** Nie wypada jednak czepiać się polonizatorów, skoro edycja angielska nie jest pod tym względem choćby minimalnie lepsza. Od strony językowej wszystko jest jak najbardziej w porządku i trzyma równy, wysoki poziom całego pakietu. Nie pogniewałbym się jednak, gdyby nieco szerzej omawiała ona interfejs i obsługę gry.

Reasumując, jeśli w kimś tkwi przekonanie, że tłumaczenie gier tylko im szkodzi, teraz powinien schować głowę głęboko w piasek, bo zwyczajnie nie ma racji. I to wcale nie tylko dlatego, że polska edycja Uru zawiera także pełnoprawną wersję angielską. Po prostu całość została wykonana bardzo starannie. Z satysfakcją: **9/10**

DVD 02/2004

7

WYMAGANIA
Win: 98SE/ME/2000/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Cyan Worlds
Dystrybutor: UbiSoft

⊕ wspaniały klimat
⊕ cudowna oprawa graficzna
⊕ dobre udźwiękowienie

⊖ zagadki bywają upierdliwe i frustrujące
⊖ nawala „inteligentny wskaźnik myszki"
⊖ nie dla każdego

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	9
AUDIO	8

http://uru.ubi.com/us/

KONKURS SMS!

04™

I OTO FINAŁ KONKURSU colin mcrae rally

JEŚLI CHCESZ WYGRAĆ:

1 x Logitech Momo Racing

2 x Logitech Formula Force GP

2 x Logitech X-220

1 x Logitech X-620

10x gra ColinMcRae Rally 04

Powodzenia!

WYSTARCZY PRAWIDŁOWO ODPOWIEDZIEĆ

NA PYTANIE KONKURSOWE:

CZY COLIN MCRAE ZWANY JEST:

a) Latającym Holendrem,
b) Latającym Szkotem,
c) Siedzącym Bykiem?

Odpowiedź proszę przesłać pod numer 7164!
Treść SMS-a wpisać według schematu: CA.CM.X
Gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C).

Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT).

NA PRAWIDŁOWE ODPOWIEDZI CZEKAMY DO 16 MAJA

Fundatorami nagród są: CD-ACTION CDPROJEKT Logitech

Regulamin dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronach www.cdaction.com.pl!

GATUNEK: ARCADE

Sonic Adventure DX Director's Cut

Takich „ścieżek zdrowia" w grze nie brakuje.

CormaC

„Nowy" Sonic przyprawił mnie o poważny ból zębów i wewnętrzne rozterki. Pierwsza reakcja po odpaleniu gry była mniej więcej taka „o kur...czę, że też to się jeszcze rusza. Jak bum cyk, cyk pójdzie do Kaszanki". Chwilę później grzebałem już w Sieci w poszukiwaniu informacji o Sonic Adventures - nie mogłem uwierzyć, że gra powstała w 2003 roku. Parę kliknięć i stało się jasne, dlaczego wygląda ona tak, jakby zbiegła z domu spokojnej starości.

Sonic Adventures DX jest właściwie konwersją gry, która się ukazała na Dreamcasta w... 1999 roku (dlatego właśnie pierwsze słowo wstępu napisałem w cudzysłowie). Dodano tu troszkę atrakcji (np. możliwość odblokowania klasycznych gier z Sonikiem na konsolkę Game Gear), które nie znalazły się w wydaniu oryginalnym gry, najwyraźniej jednak nie wzięto pod uwagę brutalnej prawdy, że 4,5 roku może być dla gry ciosem nokautującym. W świetle faktu, że pod względem technicznym grę przeszczepiono z Dreamcasta właściwie żywcem, dodanie bonusów jawi się posunięciem kuriozalnym. Cóż, w końcu niektórzy dolepiają spojlery do maluchów...

W Sonika gra się diabelnie przyjemnie i bezstresowo, jednak leciwa oprawa techniczna raczej nie da grze większych szans na rynku. Jeśli jednak ktoś potrafi przymknąć oko na grafikę, szczerze tę grę polecam - całą resztę ma ona ponadprzeciętną.

Młody duchem

Wróćmy do momentu, w którym autor artykułu pomyślał *„jak bum cyk-cyk pójdzie do Kaszanki"*. Wydawszy ów pochopny osąd, rzuciłem płytkę w kąt i zająłem się „grami na poziomie". Jak widać, Sonic nie trafił do Kaszanki, a mnie teraz, gdy już grę ukończyłem, trochę wstyd za kardynalny błąd oceniania po pierwszym rzucie oka. Okazało się bowiem, że staruszek trzyma się, pominąwszy kwestie techniczne, całkiem nieźle, a grywalności i polotu ma tyle, że starczyłoby ich na obdarowanie kilku innych tytułów. Przyczynia się do tego głównie rewelacyjny design etapów i dynamika rozgrywki – nie przypominam sobie, kiedy ostatnio widziałem grę, która pod tym względem dotrzymałaby Sonikowi kroku. W końcu Sonic the Hedgehog to najszybszy jeżyk świata.

Inteligentna, wygadana, czarująca...

Pod względem gameplayu i designu etapów Sonic Adventures to ucieleśnienie platformówkowego ideału. Poszczególne światy są rozległe, zróżnicowane (plaża, inkaska budowla, statek kosmiczny itp.), gęsto naszpikowane wszelakimi arcade'owymi rekwizytami pokroju ramp, odskoczni, zjeżdżalni, platform, paneli gwałtownie przyspieszających bieg bohatera. Akcja niekiedy jest tak szybka, że nie za bardzo wiadomo, co się dzieje – pędzi się po prostu przed siebie odruchowo omijając przeszkody, przeskakując nad przepaściami, fruwając pomiędzy odskoczniami i starając się złapać przynajmniej nikły procent rozsypanych po drodze fantów. Jednak w SA nie ograniczamy się do biegania, co jakiś czas gra sprawia niespodziankę - i każe wykonać szaleńczy zjazd na snowboardzie w ramach ucieczki przed lawiną, zasiąść za sterami samolotu i puścić z dymem myśliwce wysyłane przez doktora Robotnika (o właśnie, zapomniałbym o fabule – w skrócie: doktor Robotnik chce zapanować nad światem) :), a nawet... zagrać jeżykiem w pinballa! Tak, tak - w grze jest kasyno, w którym Sonic zamienia się w bilę, a my odbijamy ją/go po stole (swoją drogą, fizyka tej minigierki jest kiepściutka).

Podczas przechodzenia kolejnych etapów odblokowujemy dodatkowe postacie – wszystkich jest w

O jeżu, czas leci, a ty tak stoisz.

sumie sześć (plus dwie mutacje Sonika) i każdą obdarzono oryginalnymi umiejętnościami (np. zmutowany lisek używa dwóch ogonów jako helikoptera).

Całkowicie zaskakującym dodatkiem jest możliwość hodowania (to już całkowicie obok fabuły) swoistych tamagotchi - mnie jednak jakoś nie bawiło karmienie, głaskanie i przytulanie przygłupich, słodkich do obrzydliwości stworzonek. Ogólnie gra jest nieco przesłodzona - ewidentnie adresowana do młodszych graczy. Świadczą o tym nie tylko infantylne dialogi i dziecięce głosy bohaterów, lecz także bardzo niski poziom trudności – niektórych bossów wykańczałem, zanim ci zdążyli się ruszyć. Grę da się ukończyć (jedną postacią i bez pedantyzmu w zbieraniu fantów) w kilka godzin.

...tylko te zęby - każdy w inną stronę ;) *

Teraz trzeba niestety napisać o największej bolączce gry, czyli oprawie. Trudno przeoczyć fakt, że gra ma na karku ładnych parę latek – wszystko jest kanciaste, tekstury są niskiej jakości, obiekty na horyzoncie pojawiają się znikąd, efekty specjalne występują rzadko i nie zachwycają. Dziwnie cieniowane są postacie – czasem robią one wrażenie do cna plastikowych, innym razem można pomyśleć, że w grze użyto cell shadingu. Do tego dodać należy potężne niekiedy problemy z wykrywaniem kolizji (np. blokowanie lub zapadanie się postaci w podłoże) oraz kamerę, która nieraz utrudniła mi życie, prezentując na całej powierzchni ekranu jakąś ścianę. Ogólnie to, co widać, może i jest radośnie kolorowe, ale koszmarnie archaiczne. I żadne bonusy nie zatuszują np. wpadek z kolizjami. Całkiem niezła jest z kolei muzyka, jeśli pominąć niektóre kiczowate „rockowe" kawałki z wokalem.

Zamykamy oczy i za Ojczyznę ;)

W Sonika gra się diabelnie przyjemnie i bezstresowo, jednak leciwa oprawa techniczna raczej nie da grze większych szans na rynku, zwłaszcza po niedawnej premierze cukierkowego wręcz *Księcia* (który - tak swoją drogą - szybko mnie znudził). Jeśli jednak ktoś potrafi przymknąć oko na grafikę, szczerze grę polecam – całą resztę ma ona ponadprzeciętną.

** przyznaję – to z zębami zerżnąłem z Rodziny Soprano :)*

6+

WYMAGANIA
Win: 9x/Me/2000/XP
Procesor: PIII 600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

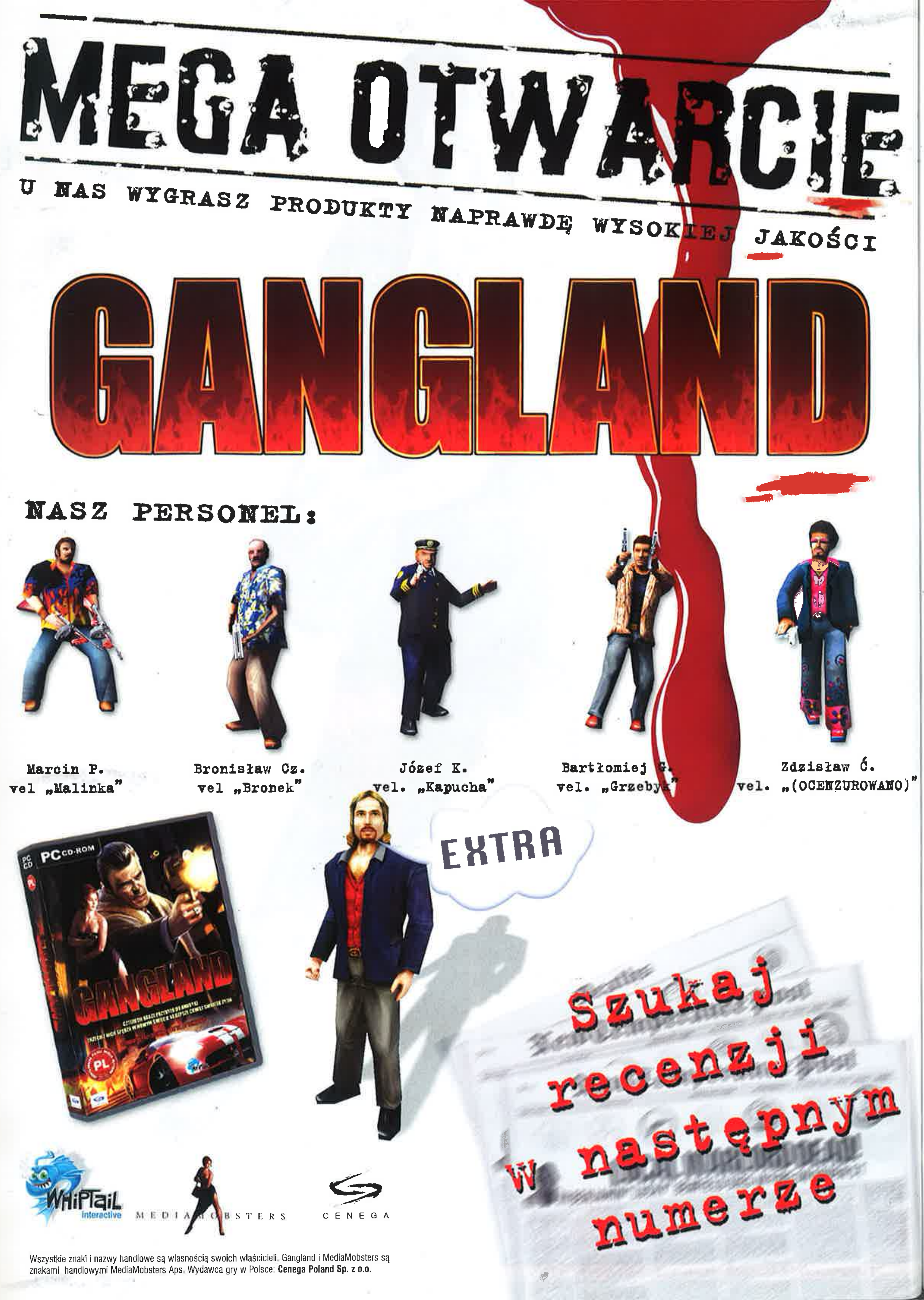
Producent: Sonic Team
Dystrybutor: CD Projekt

⊕ ogromna grywalność i dynamika
⊕ genialny design etapów
⊕ duża różnorodność

⊖ oprawa nie zmieniona od 1999 roku...
⊖ dziecinnie prosta i ogólnie infantylna
⊖ kilka godzin i po sprawie

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	5
AUDIO	6

www.sega.com/sonic/content.ph


MEGA OTWARCIE
U NAS WYGRASZ PRODUKTY NAPRAWDĘ WYSOKIEJ JAKOŚCI
GANGLAND
NASZ PERSONEL:
Marcin P. vel „Malinka"
Bronisław Cz. vel „Bronek"
Józef K. vel. „Kapucha"
Bartłomiej G. vel. „Grzebyk"
Zdzisław Ó. vel. „(OCENZUROWANO)"
EXTRA
Szukaj recenzji w następnym numerze
WHIPTAIL interactive
MEDIAMOBSTERS
CENEGA
Wszystkie znaki i nazwy handlowe są własnością swoich właścicieli. Gangland i MediaMobsters są znakami handlowymi MediaMobsters Aps. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.

MEGA GANGSTA KONKURS

Bar mleczny zawsze cieszył się powodzeniem

Kultura gangsterska zawsze na czasie

Clubbing stary jak świat

„Gangland i tylko Gangland. I nic więcej. Nic innego bardziej (OCENZUROWANO)!!!

Franciszek F. vel „DRUT"

Gangland nie ma sobie równych. Nie ma i nie będzie. Gansta na całego. Na maxa.

Tylko Gangland łączy w sobie wszystko czego brać graczy potrzebuje. Niesamowity klimacik rodem z Sycylii, zapierające dech w piersiach misje, jajeczny klimat i miodność z górnej półki.

Rodzina Soprano lub Ojciec Chrzestny to dobranocka dla dzieciaczków.

Gangland to pierwszo ligowe połączenie symulacji, RTS'a i strategii. Tona super akcji, zręczne dialogi.

Z okazji premiery tej niepowtarzalnej gry w profesjonalnej polskiej wersji językowej przygotowaliśmy dla Was iście gangsterski konkurs.

Na zwycięzców czekają wspaniałe nagrody:

- **40 sztuk gry Gangland,**
- **40 odlotowych „smyczy"**
- **10 kont abonamentowych na Gry-Online.pl**
- **10 sztuk Encyklopedii Gier Gry-Online.pl**
- **10 myszek optycznych Saiteka.**

Aby wziąć udział w konkursie wyślij SMS na numer **7164** z prawidłową odpowiedzią na pytanie:

Akcja gry „Gangland" toczy się w:

a) Paradise City
b) Manchester City
c) Żwirkowo powiat Białozęby
d) Piskonty k. Samary

Odpowiedzi wpisz według schematu:
CA.GL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B, C lub D) (dla przykładu CA.GL.1 gdy uważasz, że A to prawidłowa odpowiedź). Koszt wysłania SMS to 1,22 zł (cena z VAT). Liczba SMS nadesłanych z jednego telefonu nieograniczona.

Odpowiedzi można także przesyłać na kartkach pocztowych z dopiskiem „GANGLAND" na adres redakcji: CD-Action, ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław.

Regulamin konkursu na stronie www.cdaction.com.pl, lub w siedzibie redakcji. Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 16 maja.

Tańce, hulanki, swawola

Ślub Gabrysi i Jacka był niezwykle kameralny

Drużyna Mariana sprawdza najnowsze kapiszony

Saitek
GRY OnLine www.gry-online.pl
CD-ACTION

Eugeniusz Siekiera

Od czasów pamiętnego *Desperados* nie było porządnej gry rozgrywającej się w realiach Dzikiego Zachodu. Myślicie sobie, że pewnie teraz napiszę „ale to się zmieniło, bo nadeszło Wanted Guns". A guzik. Dalej nie ma porządnej gry w tych klimatach, bo WG jest produktem bardzo przeciętnym, by nie powiedzieć kiepskim.

GATUNEK: ARCADE

WANTED GUNS

Wanted Guns to trochę nietypowa gra akcji. Czemu nietypowa? Otóż, twórcy urozmaicili własne dzieło kilkoma innowacjami. Przyznam, że przemieszanie gatunków wyszło grze na dobre - problem jednak w tym, że żaden z fragmentów nie jest dopracowany na tyle, by zachęcał do dalszej zabawy. Na każdym kroku widać niedociągnięcia i brak doświadczenia programistów. Jednym słowem, produkt niszowy pełną gębą.

NUDNY, NUDNY ZACHÓD

W podstawowym trybie gry chodzimy naszym pupilem i strzelamy do rozmaitych gringo. Kamera umieszczona jest wysoko nad bohaterem i pod bardzo ostrym kątem (coś a la *Gorky Zero*), przez co widoczność staje się niemal zerowa. Oczywiście kamera znajduje się zawsze w tej samej, jedynie słusznej pozycji i za Chiny Ludowe nie da się tego zmienić.

I zapomnijcie o save'ach. Nie ma tu czegoś takiego. Prawie na każdym levelu są punkty kontrolne, które uaktywniają się po zabiciu określonego gbura, zabraniu danej rzeczy itp. A wiecie, po co to? Aby było trudniej. Byśmy nie dali rady skończyć gry za jednym posiedzeniem, w góra 2-3 godziny.

ALE GŁUPI CI KOWBOJE

Kolejna porażka programistów to sztuczna inteligencja wrogów, a w zasadzie jej brak. Potworki w *Diablo* były mądrzejsze, bo przynajmniej potrafiły bezproblemowo do nas dojść i nie blokować się na byle kamieniu czy płocie. Nasi oponenci brak piątej klepki rekompensują liczebnością zastępów. A że system celowania jest w tej grze koszmarny, zaś skuteczność broni znikoma – chcąc, nie chcąc - ginąłem co chwila i klątem jak szewc.

NA KOŃ!

Poza poruszaniem się na własnych nogach dosiadamy tu również konia. Te etapy są również całkiem trudne, gdyż nie ma możliwości biegania na boki (co jest zupełnie zrozumiałe - widział ktoś strafe'ującego konia?) :), przez co stajemy się łatwym celem dla wrogów. Zamiast strzelać, możemy tratować niemilców kopytami, jednak za każdy taki numer ubywa nam zdrowia. Kolejna totalna bzdura, przez którą żywotność gry się przedłuża, a włosów na mojej głowie ubywa (trzeba coś rwać, klawiaturę już rozwaliłem).

CZAJU, CZAJU...

W Wanted Guns są również poziomy skradankowe. Snujemy się po całej planszy z kąta w kąt, zbierając rozmaite drobiazgi. Przeciwników masa - dobrze przynajmniej, że zaznaczono promień, w jakim nas słyszą lub widzą. Tylko co z tego, skoro i to szwankuje? Raz siedziałem grzecznie za skałą, bo akurat przechodził obok jakiś typek spod ciemnej gwiazdy - a tu nagle ni z gruchy, ni z pietruchy zostaję dostrzeżony (zza skały!) i niemilec zaczyna mnie szukać (rzecz jasna, z wrodzoną sobie gracją i finezją, bo miast obejść ów głaz, lezie wprost na niego).

STRZEL SE BARANKA

Niektóre etapy rozgrywają się w konwencji klasycznego celowniczka - a więc, podobnie jak w serii *Virtua Cop*, akcja posuwa się sama do przodu - my jedynie celujemy myszką i strzelamy do wychylających się zewsząd wrogów. I znów nie jest tak jak powinno. Poziomom tym brakuje dynamizmu znanego z gier Segi. Jest nudno i smętnie.

DO YOU WANT THIS?

Grafika trzyma ten sam poziom, co i reszta. Ubogie lokacje, żenująca animacja postaci, nijakie tekstury itd. Bida, panie, bida! Oprawa dźwiękowa to chyba najjaśniejsza strona tego produktu. Przyczepić się można tylko do odgłosów wystrzałów -- są jakieś takie bezbarwne. Za to muzyka jest już całkiem zjadliwa i co ciekawe – nie wkurzała, gdy po raz któryś musiałem przechodzić to samo od początku.

...NO!

Wystawiam grze 3+. Na plus można jej zaliczyć dobrą muzykę i to, że dystrybutor w pełni grę spolonizował (wiele do tłumaczenia nie było, bo dialogi są szczątkowe, a jedyny dłuższy tekst to plansze z opisem fabuły. A poza tym? Gra jest krótka, niedopracowana właściwie pod każdym względem, no i co tu dużo mówić –po prostu nudna.

Wanted Guns

3+

WYMAGANIA
Win 9x/Me/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Iridon Interactive
Dystrybutor: Play

⊕ muzyka zdecydowanie wybija się ponad poziom reszty
⊕ niedroga

⊖ nudna
⊖ niedopracowana animacja...
⊖ ...oraz grafika i AI postaci

GRYWALNOŚĆ	3
VIDEO	4
AUDIO	6

www.wg-play.com.pl

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW
W objęciach ciemności
12+
www.pegi.info
PC CD-ROM
GAME BOY ADVANCE
CENEGA
PL
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.
www.splintercell.com

FIRESTARTER

GATUNEK: FPS

FPS-y już jakiś czas temu straciły te rolę, jaką była możliwość odreagowania po ciężkim dniu. Dziś w większości nowych produkcji, zanim gracz dostanie w ogóle broń (o spotkaniu pierwszego przeciwnika, którego można by nafaszerować ołowiem lub laserami nie wspominając), musi najczęściej wziąć udział w półgodzinnym interaktywnym intrze oraz przez kolejną godzinę prowadzić wielowątkowe dysputy z NPC-ami. Firestarter wszelako powraca do korzeni gatunku...

Qn'ik

Wyjątkowo ładny obrazek. Grafika podczas gry wygląda znacznie gorzej.

Zaznaczyć tu trzeba, że nie jest w tym oryginalny. Już wcześniej powstawały bezmyślne gry typu *Serious Sam* czy jego kuzyn *Will Rock*. Są to produkcje przeznaczone głównie dla wielu graczy i - o dziwo - ostatnimi czasy tracą sporo na popularności. Serwery multiplayerowe zdominowały dwie gry, obie zakładające kooperację między graczami – *Counter-Strike*, będący właściwie tanim modem do *Half-Life'a*, oraz *Enemy Territory* - darmowy kontynuator *Return to Castle Wolfenstein*. Klasyczny deathmatch powoli odchodzi do lamusa - nawet jego twórcy, id Software, planują zrobić z następnego *Quake'a* (chyba wszyscy się zgodzą, że to właśnie pierwsza część tej sagi zapoczątkowała manię grania z żywymi przeciwnikami) produkcję przeznaczoną raczej dla pojedynczego gracza.

Ambiwalentne odczucia

Z tym szerzej otwartymi ramionami przywitałem Firestartera, który już na początku bardzo mi przypominał - ze względu na założenia - *Quake'a 3* i - ze względu na broń i styl grafiki - *Unreal Tournamenta*. I początkowo, przyznać muszę, byłem nim wręcz zachwycony. Entuzjazm ów spowodowany był **niezwykle wydajnym silnikiem graficznym.** Co prawda, mój domowy sprzęt nie należy do eksponatów muzealnych, ale nie jestem przyzwyczajony do sytuacji, w której nowa gra FPS działa z prędkością **ponad stu klatek na sekundę.** Za to twórcom należą się duże brawa. Radość zgasła, gdy spojrzałem bliżej na grafikę. Teoretycznie nie można jej wiele zarzucić - może poza tym, że jest bardzo szarobura. Gdy jednak popatrzeć na najnowsze FPS-y, okazuje się, że **Firestarter pod względem grafiki stanowi krok wstecz o jakieś dwa lata.** Brakuje m.in. nowoczesnych efektów świetlnych - nie wspominając już o tym, że w niektórych elementach planszy odbijają się niektóre obiekty - ale nigdy postać gracza. Nieco to w dzisiejszych czasach dziwne.

Demiurgowie

A kim oni są, owi twórcy? Jeśli nazwa firmy z czymś wam się kojarzy, ale nie wiecie, z czym dokładnie... No dobrze, nie będę się nad wami znęcał - **pod tym samym szyldem tworzony jest *S.T.A.L.K.E.R.* Nie oznacza to bynajmniej, że te gry coś łączy** (np. wspomniany wyżej silnik) - za produkcję Firestartera odpowiada zapewne zupełnie inny skład, zaś cała gra jest traktowana jako produkcja budżetowa. Co za tym idzie - będzie sprzedawana na Zachodzie po śmiesznie niskiej jak na tamte warunki cenie - niecałych dwudziestu dolarów. (Większość nowych i niekoniecznie hitowych gier sprzedawanych jest za 40-50$.) Na razie jeszcze żaden polski dystrybutor nie ma jej w planie wydawniczym. Myślę jednak, że będzie to smaczny i tani kąsek, na który ktoś się powinien skusić.

W objęciach Spider-Mana

Tym bardziej że Polska powoli się cywilizuje. Dostęp do szerokopasmowych łącz staje się standardem w większych miastach, zaś mieszkańcy mniejszych również nie zawsze są skazani na Internet „impulsowy". Dlatego też gry sieciowe, które pozwalają na szybkie i bezstresowe połączenie się - zabicie kilku żywych ludzi - powrócenie do normalnych czynności, powinny cieszyć się u nas coraz większą popularnością. Powinny, choć scena gier online w Polsce wciąż jeszcze dopiero raczkuje, przez co produkcje niemające ciekawego trybu dla samotnego gracza nie mają tu większych szans na sukces.

Mój kontakt z Firestarterem **ograniczył się niestety tylko do samotnej gry** - dostałem go do testów, zanim nastąpiła oficjalna premiera, więc trudno by było się spodziewać rozwiniętej sceny internetowej. Śmiem jednak domniemywać, że po premierze znacznie się ta sytuacja nie zmieni. **Mimo że gra nie jest krótka, nie ma tego czegoś, co by przykuło**

Zielona mgła (dym?) na podłodze wygląda średnio. Podobnie jak postacie przeciwników.

Firestarter

W Firestarterze wszystko jest jakieś szarobure.

graczy do ekranów na dziesiątki/setki godzin. Sam się przyłapałem na tym, że po prostu nie miałem ochoty wracać do niej po dłuższej, tygodniowej przerwie.

Klub samotnych

Tryb single jest **najzwyczajniej w świecie mało dynamiczny**, co samo w sobie stanowi śmierć dla rasowego FPS-a. Wrogowie pojawiają się co prawda wraz z rozwojem gry coraz częściej i w większej liczbie (a poziomy trudności zadowolą tak absolutnych nowicjuszy, jak i wyjadaczy, którzy niejedną myszkę na FPS-ach zajeździli), jednak ich eksterminacja nie daje wcale zbyt dużej radości. Kiedy się patrzy na Firestartera, porównania z *Quake'iem 3: Areną* narzucają się automatycznie. Szkoda jednak, że gra z GSC Game World w ogóle ich nie wytrzymuje. Brak tu wyrazistości, konieczności bycia wciąż w ruchu z oczami dokoła głowy. Poza tym **sterylność grafiki i względnie niewielkie ilości krwi też nie najlepiej wpływają na przyjemność płynącą z gry**, choć być może brzmi to jak makabryczne wyznanie sadysty.

Oręż

Pukawek jest dużo i są zróżnicowane. Brak tu co prawda broni z charakterem, w tworzeniu których specjalizuje się głównie id Software (czyż rocket launcher i skoki na rakiecie nie stały się kiedyś synonimem rozrywki w sieci?). Ekwipunek przypomina bardziej ten z *Unreal Tournamenta* - a ilość nie zawsze równa się jakości. O gustach się nie dyskutuje, ale mnie arsenał zdecydowanie mniej odpowiada, choć wielbiciele gry *Digital Extremes* (mowa o *UT* naturalnie) powinni czuć się jak u siebie. Jednak autorzy nie postawili tylko na rozwałkę kolejnych wrogów. **Dodali też elementy nowatorskie** - drobny rozwój postaci a la RPG (co jest w produkcjach nastawionych na rozwałkę zbędne) czy konieczność łapania artefaktu rzuconego na planszę.

Słowo na koniec

Gdy zabierałem się do Firestartera, byłem do niego nastawiony bardzo pozytywnie. Później jednak **im dłużej grałem, tym mniejszą miałem ochotę na powrót do nieciekawego świata gry**. Tym niemniej nie chcę wydawać tu żadnych definitywnych sądów. O ile z całą pewnością mogę stwierdzić, że **tryb gry dla pojedynczego gracza jest porażką**, to wieloosobowemu dałbym szansę - jak gra się pojawi i będzie niewiele (20 złotych?) kosztowała. Ja pozostanę raczej przy poczciwym *Kwaku Arenie*. Choć pewnie jeszcze będę obserwował, czy świat Firestartera się rozwija.

Brak tu wyrazistości, konieczności bycia wciąż w ruchu z oczami dokoła głowy. Poza tym sterylność grafiki i znikome ilości krwi też nie najlepiej wpływają na przyjemność płynącą z gry.

Firestarter w pigułce

Krótko:
- 5 postaci do wyboru
- 16 etapów w 4 światach
- 20 rodzajów broni
- 20 rodzajów przeciwników
- do ośmiu graczy w multi (LAN/Inet)

Tak to wygląda w liczbach. W rzeczywistości jest jednak nieco gorzej.

Quake III Arena

Choć swoje lata już ma (premiera w A.D. 1999), bije Firestartera pod wieloma względami - począwszy od grywalności, na grafice (sic!) skończywszy. Nie wiadomo, ile Firestarter będzie w Polsce kosztował - za to oryginalnego *Q3* można kupić już za około 30 złotych na aukcjach internetowych i za około 100 złotych w sklepach. Do tego zachęcam - tym bardziej że w Internecie bez problemu można znaleźć osoby, które z chęcią weń pograją. Jak będzie pod tym względem z Firestarterem - nie wiadomo.

http://www.quake3arena.com/

6

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB, T&L

Producent: GSC Game World
Dystrybutor: Russobit-M

⊕ szybki silnik
⊕ poziomy trudności
⊕ sporo pukawek
⊕ brak utworu Prodigy ;-)

⊖ grywalność w singlu mocno szwankuje
⊖ wszystko jest szarobure

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	7
AUDIO	7

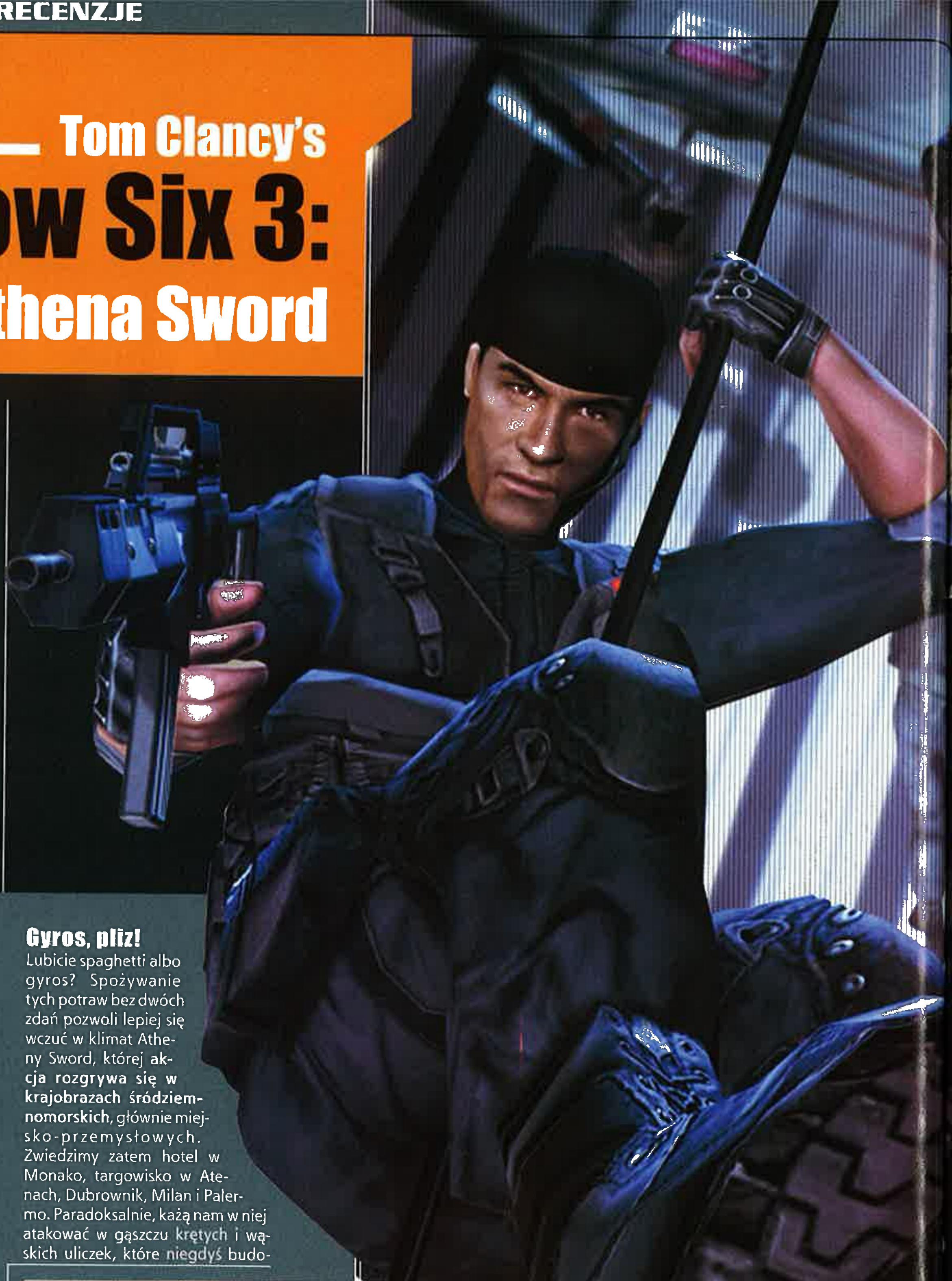
www.firestarter-game.com

Tom Clancy's

Rainbow Six 3: Athena Sword

Świat aż się roi od masochistów. Jedni ryzykują odmrożenia, zdobywając szczyty, które wcześniej wydeptały już całe watahy himalaistów. Inni z upodobaniem odgniatają sobie atrybuty męskości na rozjuszonym byku. Jeszcze inni oblani zimnym potem tracą wzrok, całymi godzinami wpatrując się w ekran monitora przy grze niepozwalającej zrobić save'a, aby w końcu zginąć od pierwszej lepszej kuli - i rozpoczynać wszystko od nowa. To ci dopiero ubaw po pachy!

Pepin Krootki



Darujcie cynizm, lecz nie mogę się opanować, kiedy widzę, jak - wraz z ukazaniem się Athena Sword - **seria *Rainbow Six* zbliża się do granic absurdu.** Dzieje się tak ku ogromnej uciesze najbardziej zagorzałych fanów i hardcore'owców. Z drugiej strony, oferowana przez RedStorm zabawa coraz rzadziej trafia w gusta przeciętnego odbiorcy. A może od początku była to gra dla wybranych?

Too high, too high!

W Athen Sword poprzeczka postawiona jest bardzo wysoko i nie jest to bynajmniej rozrywka dla osób, które w świecie *R6* stawiają pierwsze kroki. Wyobraźcie sobie oto taki koszmar - wszystkie kłopotliwe sytuacje taktyczne, jakie tylko może wymyślić życie, skomasowano na ośmiu sporych rozmiarów poziomach. Tu nie ma miejsca na improwizację, w mgnieniu oka należy rozpoznać sytuacje i pułapki, wymagana jest biegłość i doświadczenie zdobyte w poprzednich częściach gry. Świeżo zwerbowany elew nie poradzi sobie w świecie zbudowanym z potwornej kombinacji otwartych przestrzeni, długich i wąskich korytarzy, wnęk, pokręconych hal fabrycznych, kolumn, drabinek oraz galeryjek. Do tego dochodzi mnóstwo schodów, okien dachów i na wpół przezroczystych powierzchni. Zewsząd może paść śmiertelny strzał. **Jednym słowem - horror.**

Gyros, pliz!

Lubicie spaghetti albo gyros? Spożywanie tych potraw bez dwóch zdań pozwoli lepiej się wczuć w klimat Atheny Sword, której **akcja rozgrywa się w krajobrazach śródziemnomorskich,** głównie miejsko-przemysłowych. Zwiedzimy zatem hotel w Monako, targowisko w Atenach, Dubrownik, Milan i Palermo. Paradoksalnie, każą nam w niej atakować w gąszczu krętych i wąskich uliczek, które niegdyś budo-

Rainbow Six 3

wano z myślą o maksymalnym utrudnieniu życia najeźdźcom.

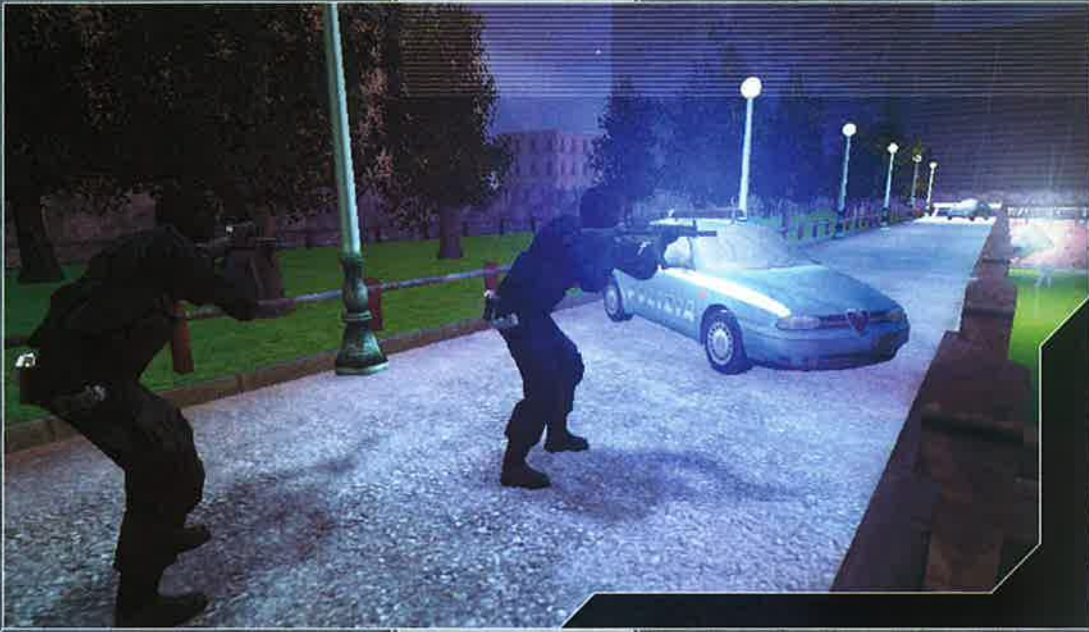
Utrudnianie życia

Innym błyskotliwym pomysłem naszych przełożonych w tej grze jest wzięcie szturmem warownego zamku, który - jak wiadomo - budowano jako dom otwarty dla nieproszonych gości. **Jakby tych nieszczęść było mało, pod lufę niespodziewanie wybiegają zakładnicy, choć w odprawie stanowczo wykluczono taką możliwość.** I bądź tu mądry! W połowie misji walą do nas, skąd popadnie - my natomiast dowiadujemy się, że ostrożnie powinniśmy dobierać cele. I może mi jeszcze powiecie, że z rozpędzeniem terrorystycznego towarzystwa trzeba się uporać w krótkim limicie czasowym? Niestety to prawda. **Jakby komuś było mało poganiania w kampanii, może włączyć odliczanie w trybie Custom mission.** W takich warunkach przejście gry w trybie FPP (metodą „na żywca") zajmie miesiące, natomiast drobiazgowe planowanie i oglądanie akcji w trybie Observer - całe wieki.

Planowanie ma przyszłość

Bez planowania jednak się nie obejdzie, głównie z powodu wspomnianego już limitu czasowego. Zadaniu rozbrojenia kilku bomb, umieszczonych na różnych piętrach i w sporej odległości od siebie, nie podoła jedna drużyna systematycznie oczyszczająca poziom z terrorystów. Sukces może przynieść jedynie symultaniczny, perfekcyjnie zsynchronizowany atak czterech sekcji szturmowych. **O ile więc w poprzednich *Rainbow Six* można się było skupić na jednym z dwóch aspektów rozgrywki (planowaniu bądź samodzielnym poprowadzeniu komandosów do ataku), Athena Sword wymaga mistrzowskiego opanowania ich obu.**

Aby pójść w dziedzinie realizmu o krok dalej, **mapy opracowano na podstawie miejsc realnie istniejących.** Na poparcie tych zapewnień, na oficjalnej stronie internetowej autorzy umieścili kilka fotek z prawdziwymi budowlami oraz ich komputerowe odpowiedniki. To mi się podoba! Po pierwsze, walczę w takich samych warunkach, w jakich przyszłoby działać prawdziwym antyterrorystom. Po drugie zaś, gdy pojadę na wycieczkę do Włoch, mając za sobą długie godziny ganiania terrorystów w galerii sztuki, z pewnością zagnę samego jej przewodnika! Tam właśnie, proszę państwa, za tym gobelinem, ukryto drzwi do pomieszczenia gospodarczego, w którym znajdują się środki czystości, wiadro, miotła oraz brodaty łotr z AK-47. :)



Ograniczona Atena

Przy dłuższym obcowaniu z Atheną Sword **zaczynają razić w niej ograniczenia.** Mnóstwo niedociągnięć, na jakie jeszcze w *Raven Shieldzie* można było przymknąć oko, w oficjalnym dodatku z misjami najzwyczajniej w świecie nie uchodzi. Zacznijmy od uzbrojenia, którego konfiguracja nie była - jak pamiętamy - całkowicie dowolna. W AS nic w tej materii nie zmieniono **i nadal nie możemy jednocześnie wyposażyć karabinka w pojemniejszy magazynek, celownik optyczny czy tłumik.** Nie ma „zmiłuj się" - trzeba wybierać, a cała ta sytuacja staje się kuriozalna, zwłaszcza gdy w grę wchodzi życie komandosów i terrorystów (o bezpieczeństwie wolnego świata nie wspomnę...).

Podobnie rzecz wygląda w przypadku map. Poziomy pozornie są duże, lecz w istocie zdecydowanie zbyt małe, by wiernie odtworzyć prawdziwe środowisko naszych działań. Gdy szturmujemy zamek, nie możemy go nawet obejść. Do środka wchodzimy tylko w sposób, jaki narzucili nam twórcy gry. Podczas skradania się miejskimi uliczkami przechodzimy obok tuzinów zamkniętych drzwi i okien, będących niczym więcej jak pokrywającą ścianę teksturą. Czasem chciałoby się pójść drogą na skróty i pokonać niewysoki mur czy umieścić snajperów na dowolnym z dachów. **Miast pozwolić graczowi na swobodną inicjatywę, zmusza się go do wyboru pomiędzy jednym z kilku możliwych wariantów taktycznych.** Szkoda.

Silnik się przegrzewa?

Możliwości engine'u chyba rzeczywiście już się wyczerpały. Daremnie doszukiwać się tu chociażby znanego z *H&D2* urozmaicenia akcji przez wprowadzenie mobilnych pojazdów. W takim *Delta Force: Blackhawk Down* (przy całej jego liniowości) mogliśmy przynajmniej liczyć, że kiedy nasz oddział na miejsce akcji dociera śmigłowcem, to na początku misji rzeczywiście lecimy helikopterem. Potem trzeba było go jeszcze bezpiecznie opuścić, nierzadko pod huraganowym ogniem wroga.

A co ma w tej dziedzinie do zaproponowania gra, która pretenduje do miana **wizytówki gatunku?** Cóż, niewiele. Wstawka filmowa pokazuje, jak dzielni kominiarkowcy gawędzą, przekrzykując warkot silników

PATCHE ...i nie wierzę!

Podczas recenzowania **LOMAC** zrzymałem się na niesolidność UbiSoft i całą historię z „łatkami". Ale to jeszcze nic, w porównaniu z żenadą, jaka towarzyszy ukazaniu się Atheny Sword. Jeśli mamy **Raven Shield** z zainstalowanym patchem v1.55, to by bezproblemowo grać w Athenę Sword powinniśmy zainstalować patch AS v.1.01. Z kolei RS patch 1.55 usuwa większość błędów wersji RS v.1.54, lecz - jak to delikatnie sugerują autorzy - „w pewnych okolicznościach może doprowadzić do zawieszania się gry". Aha.

Patch RS 1.54 instaluje się automatycznie z Atheną Sword. Jeszcze inne patche i dodatkowe zabiegi są potrzebne do założenia serwera do gry multiplayer (znów osobny patch do RS i AS). Jednym zdaniem - nieźle się trzeba nagimnastykować. To tylko jednak wierzchołek góry lodowej, bo zamieszczane w Internecie patche występują dodatkowo w różnych wersjach językowych, kształtach, kolorach, smakach i chyba nawet zapachach (także w wersji Coupe, Cabrio i 4x4). ;) Wybaczcie, jeśli coś pomieszałem - w końcu jestem tylko zwykłym śmiertelnikiem i oczekuję, że po kupnie gry za ciężkie pieniądze będę mógł się nią cieszyć w pełni i natychmiast. Zresztą pewnie niepotrzebnie narzekam – w końcu dołożono gratis zagadkę logiczną pt. „to który patch mam w końcu zainstalować", na której nawet EGM by sobie połamał ostatnie dwa własne zęby ☺.

i huk łopatek wirnika, po chwili zaś rozpoczynamy misję jakby nigdy nic przyczajeni w jakimś zaułku. Powiecie, że się czepiam, ale - moim zdaniem - powinniśmy wymagać, by z każdym wydanym produktem autorzy szli o krok dalej. Wszakże już w *Rogue Spear* strzelaliśmy do bandytów próbujących uciekać samochodami, a w jednej z misji przestrzeliwaliśmy blok silnika w ciężarówce. W Athenie Sword nie można nawet przebić opony (ani stłuc szyby, gdy prażymy z RKM-u do ukrytego za samochodem zbira).

Ta gra to wyzwanie dla wytrwałych i ambitnych

AI? Gdzie?

Trudno wymagać od sterowanych przez komputer postaci, by prowadziły one ożywioną dyskusję na temat kantowskiej *Krytyki czystego rozumu*. Z drugiej strony, **absurdem jest, gdy terroryści udają, że nie słyszą kanonady w sąsiednim skrzydle budowli i zaczynają działać dopiero, gdy zagrożenie się do nich zbliży.** Także zakładnicy nie grzeszą pomyślunkiem ani nawet instynktem samozachowawczym. Cepy stoją na baczność i gapią się durnowato, podczas gdy koło ich uszu przelatują serie z broni maszynowej, a pod nogami eksplodują błyskdymki.

W trakcie testowania gry przydarzyła mi się taka oto historia. Z dużej odległości zobaczyłem stojącego przy oknie rzezimieszka, który trzymał na muszce zakładniczkę. Nim zdołałem zebrać myśli, jeden z moich podwładnych wykończył drania celnym strzałem. Uradowana zakładniczka dojrzała mnie, po czym przybiegła, mknąc przez cały budynek i mijając po drodze kilku terrorystów, którzy najwyraźniej nie mieli nic przeciwko. Może poczuli się zdeprymowani losem kolegi?

Szwarccharaktery

Nasi adwersarze o wiele częściej noszą teraz maski gazowe, a i ustrzelenie draba z granatem w ręku nie należy już do rzadkości. Nieraz zdarzają się ambarasujące sytuacje, gdy przez uchylone drzwi wrzucamy do pomieszczenia granat, natomiast z wewnątrz oknem wylatuje drugi, prosto pod nogi naszej drużyny. Przez chwilkę trwa ogólna konsternacja, a pobojowisko przypomina potem to z podwarszawskiej Magdalenki.

Stadna naparzanka

Athena Sword ma również coś do zaoferowania amatorom naparzanki stadnej. **W trybie multiplayer raz jeszcze pobrykamy po mapach znanych z kampanii oraz pięciu levelach przeznaczonych specjalnie do giercowania w gromadzie.** Na okrasę dorzucono trzy poziomy Classic, czyli najpopularniejsze wśród sieciowej braci mapy i odtworzone za pomocą engine'u z *Raven Shielda*. Są to: ambasada z pierwszego *Rainbow Sixa*, syberyjska baza z *Rogue Spear* oraz stacja metra z *Urban Operations*. Zawodnicy staną w szranki w dwóch nowych konkurencjach: **Capture the enemy** (trzeba obezwładnić i skuć całą drużynę nieprzyjaciela) oraz **Kamikaze** (w każdej z drużyn zostaje losowo wybrany delikwent, który uzbrojony jedynie w pistolet, sensor bicia serca oraz przytwierdzoną do ciała bombę, musi się przedostać do nieprzyjacielskiej bazy i zamienić ją w stertę gruzu).

Koniec nowości

I to już chyba koniec nowości, bo chyba nie warto wspominać o paru nowych pukawkach. Są to w większości dość egzotyczne konstrukcje, którymi można się przez chwilę pobawić. Niemniej odziedziczony po *Raven Shieldzie* arsenał i tak w zupełności wystarcza do wygarbowania skóry wszystkim niemilcom.

Zatem?

Prezydent Kennedy, kiedy ogłaszał program lotów kosmicznych *Apollo*, powiedział *„nie robimy tego, ponieważ to jest łatwe, robimy to dlatego, że to jest trudne”.* I tak właśnie jest z Athena Sword. **Ta gra to wyzwanie dla wytrwałych i ambitnych. Pomijając już sprawy tak oczywiste jak nieco zdezaktualizowana grafika, większość moich zarzutów dotyczy zasadniczo braku poprawek w stosunku do *Raven Shielda*.** Mierzi też odrobinę, że aby pograć w ten zajmujący dwie płyty pakiet misji, trzeba mieć wersję podstawową gry.

Rainbow Six 3

7

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: min. 32 MB

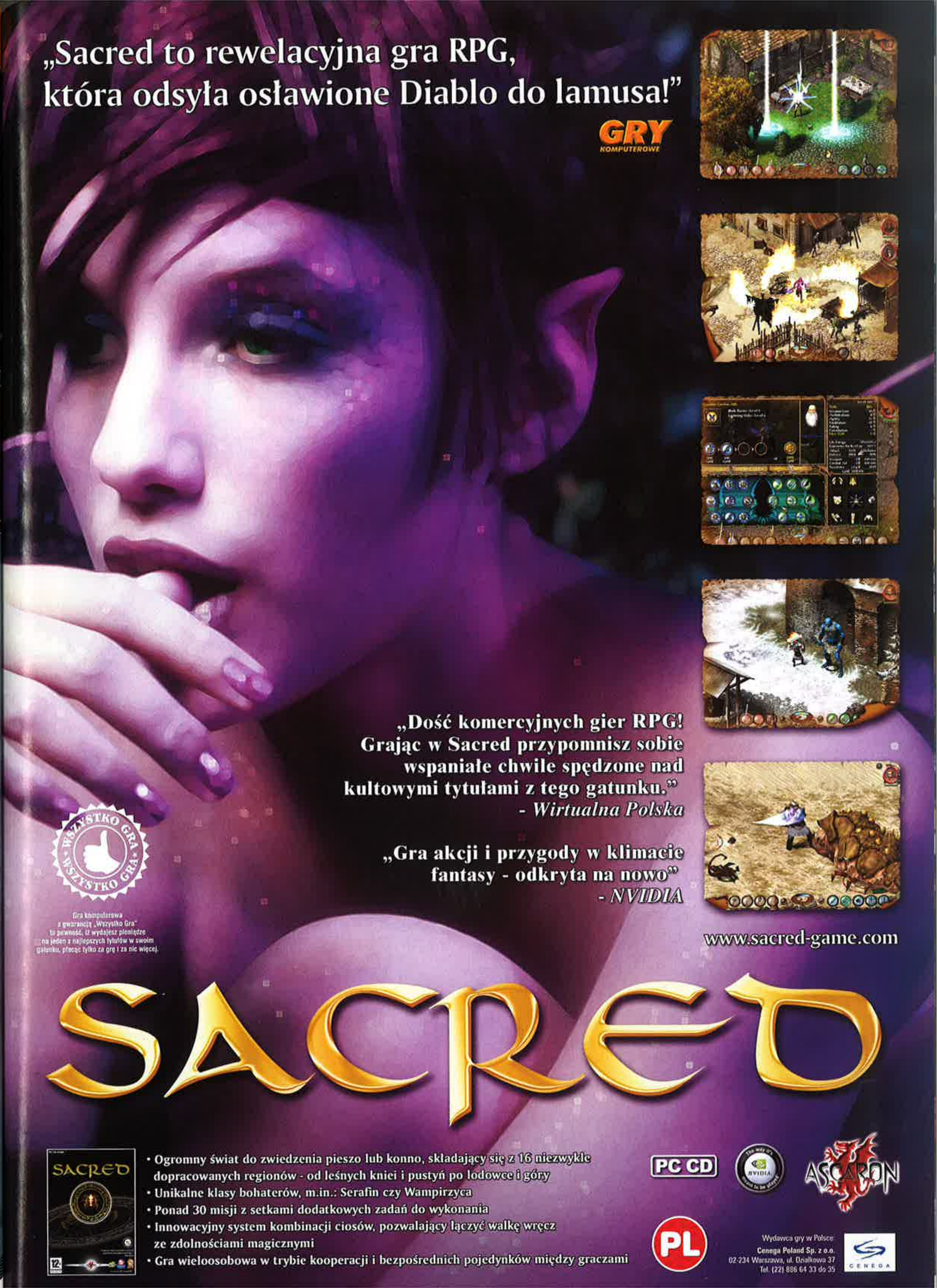
Producent: Red Storm Ent.
Dystrybutor: Nicolas Games

⊕ poziomy odwzorowane na podstawie realnie istniejących miejsc
⊕ tryb Countdown
⊕ ta gra to wyzwanie!
⊕ ciut nowinek w trybie multiplayer

⊖ nie ma przepisu na gyros
⊖ ograniczone możliwości konfiguracji uzbrojenia

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	7
AUDIO	8

www.raven-shield.com/


„Sacred to rewelacyjna gra RPG, która odsyła osławione Diablo do lamusa!"
GRY KOMPUTEROWE
„Dość komercyjnych gier RPG! Grając w Sacred przypomnisz sobie wspaniałe chwile spędzone nad kultowymi tytułami z tego gatunku."
- Wirtualna Polska
„Gra akcji i przygody w klimacie fantasy - odkryta na nowo"
- NVIDIA
WSZYSTKO GRA
Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko Gra" to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.
www.sacred-game.com
SACRED
• Ogromny świat do zwiedzenia pieszo lub konno, składający się z 16 niezwykle dopracowanych regionów - od leśnych kniei i pustyń po lodowce i góry
• Unikalne klasy bohaterów, m.in.: Serafin czy Wampirzyca
• Ponad 30 misji z setkami dodatkowych zadań do wykonania
• Innowacyjny system kombinacji ciosów, pozwalający łączyć walkę wręcz ze zdolnościami magicznymi
• Gra wieloosobowa w trybie kooperacji i bezpośrednich pojedynków między graczami
PC CD
ASCARON
PL
Wydawca gry w Polsce
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 886 64 33 do 35
CENEGA

GATUNEK: **AKCJA**

One Must Fall
Battlegrounds

■ Qn`ik

Z cyklu głupich przemyśleń: jaki jest rodzaj żeński od rzeczownika robot? Robota? Jeśli tak, to roboty powinny garnąć się do roboty, nieprawdaż? Albo robota powinna palić się im w rękach? Z tym nurtującym zagadnieniem was zostawię i zacznę robić wreszcie to, za co mi płacą. W tym przypadku - pisać recenzję.

■ Chaos w grze to zjawisko nader częste. Czasem nie widać, w którą stronę odwrócona jest postać.

Kilka numerów temu w CDA mogliście poczytać o historii bijatyk. Tekst był tworzony z założenia o grach na PC, ale jak się okazało - nie było ich na tyle, by autor mógł zapełnić wszystkie strony. Niestety **- ten gatunek na komputery osobiste umarł i nic nie zapowiada, żeby miał doznać reinkarnacji.** Ostatnią wielką bijatyką na blaszakach była *Virtua Fighter 2* (no, może jeszcze nieco trudniejszy *Last Bronx*) - od jego wydania twórcy mordobić omijają PC szerokim łukiem. Do tego stopnia, że nawet tak znany cykl jak *Mortal Kombat* (obecny na pecetach niemalże od początku) - nie może doczekać się blaszakowej edycji najnowszej części.

Światełko w tunelu

One Must Fall: Battlegrounds miał tę sytuację nieco zmienić. Zapowiadało się rewelacyjnie - **bijatyka sięgająca korzeni gatunku, w dodatku tworzona głównie na PC** (Konsolowcy być może doczekają się swojej edycji, ale nie jest to pewne (no, może poza Xboxem, na którym niemal na pewno OMF:B się pojawi). Moje pecetowe serce aż zabiło mocniej z dumy - przynajmniej do czasu, jak uruchomiłem grę. Po dłuższym pograniu wiem, że **przeciętny konsolowiec, który może kupić sobie *Virtua Fighter 4: Evolution* czy *Tekken 4*, nawet na One Must Fall nie spojrzy.**

Tylko po sieci

Marshall McLuhan (autor terminu „globalna wioska") się kłania. **OMF został stworzony do gry w sieci lokalnej lub Internecie, koniec, kropka.** Co prawda, można sobie pograć przeciwko komputerowi na niepodłączonym nigdzie komputerze, ale satysfakcji i przyjemności z tego płynie tyle, co ze śledzenia życia intymnego ślimaka.

> **Zamiast poczciwej, wracającej do korzeni mordoklepanki OMF: Battlegrounds jest bliższa action adventure w TPP.**

Już po włączeniu gra daje wyraz temu, że skierowana jest głównie do ludzi ze stałym łączem. Wita gracza - o ile ten jest podłączony do Internetu - poszukiwaniem najnowszych uaktualnień i patchowaniem gry. Idea jest bardzo dobra, ale nie powiem, żeby mnie to zbyt dobrze do niej nastawiło. **Przy pierwszym uruchomieniu już do ściągnięcia było 25 megabajtów uaktualnień!** Chciałem pobrać sobie te aktualizacje w domu, ale z racji posiadanego póki co tylko modemu - musiałem sobie to podarować.

Szczypta humoru

Gdy odpaliłem grę w pracy, pomyślałem, że sobie daruję tryb single player i od razu dołączę do jakiejś batalii w Internecie. Klikam więc w menu głównym (swoją drogą, jednym z najbrzydszych, jakie ostatnio zdarzyło mi się oglądać) na odpowiedni przycisk, a tam... **komunikat o błędzie.** Odruchowo kliknąłem OK, po czym klikam ponownie, chcąc przeczytać treść komunikatu. Ta mnie dość rozśmieszyła, tu plus dla programistów, bo brzmiała ***'Masochist Detected'*** i dalej o tym, że uruchamiając grę po raz pierwszy, powinienem się raczej skierować do treningu, a nie wypływać od razu na szerokie wody.

Kliknąłem OK i znów na multiplayer - pojawił się kolejny komunikat ostrzegający, że autorzy nie odpowiadają za niemożliwe do zamazania ślady na moim ego, które na pewno pojawią się po tym, jak inni doświadczeni internetowi gracze będą się ze mnie śmiać. Po tej informacji gra już mnie puściła do trybu wieloosobowego. Mój uśmiech jednak zniknął po tym, jak **GameSpy nie znalazł ani jednego serwera, do którego bym mógł się dołączyć.** Trudno, pozostał mi tryb dla samotnych.

Z czym to się je

„Naszym celem jest uwolnienie ciebie, graczu, od ograniczeń z przeszłości i pozwolenie ci walczyć w taki sposób, w jaki zawsze chciałeś", głoszą dumnie twórcy gry na jej oficjalnej stronie. Chodzi o to, że zerwali, tworząc One Must Fall: Battlegrounds, ze stereotypowym podejściem do bijatyk - czyli ograniczeniem liczby zawodników do dwóch i zamknięciem ich na małej arenie, po której nie mogą się w pełni swobodnie poruszać. A niech ich cholera!

Rozumiem - wprowadzać uatrakcyjnienia dla konsolowców, którzy tego typu gier zawsze mieli pod dostatkiem i ta konwencja mogła im się znudzić. Ale wyposzczeni pecetowcy z dziką radością przyjęliby stereotypową i wtórną łupaninę - bo takowa na PC i tak była rarytasem. Tymczasem w OMF możemy **swobodnie poruszać się po dość dużych arenach i walczyć nawet z 15 przeciwnikami jednocześnie.** Oczywiście naszą postać obserwujemy od strony pleców, nie z boku, jak w większości mordobić. Czyli - **ze wspaniałych zapowiedzi reinkarnacji gatunku dostaliśmy tylko mocno ograniczone TPP.** Czy aby jednak na pewno?

Aż tak źle nie jest

Postaci, którymi możemy kierować (tak w ogóle to **w grze sterujemy robotem**, jeśli ktoś jeszcze tego nie załapał), jest sporo i są one wyposażone w dużą liczbę specyficznych dla siebie ruchów i combosów. Potencjał ten jest niestety trochę marnowany przez to, w jakim widoku obserwujemy akcję - zdarza się, że rozgrywka staje się zbyt chaotyczna, a gracz nawet nie wie, w którą stronę zwrócona jest jego postać. Oczywiście pewnie OMF zyska sobie rzeszę wiernych fanów, którzy tę grę rozłożą na czynniki pierwsze i osiągną absolutne mistrzostwo w prowadzeniu postaci i walce - ja do nich na pewno nie będę jednak należał. Stąd też najlepszą - dla mnie - taktyką w walce było naparzanie w mniej lub bardziej chaotyczny sposób w klawisze. Czasem z bardzo dobrymi skutkami, tak przy okazji.

AI, waj!

Sztuczna Inteligencja jest **inteligencją tylko z nazwy, niestety.** Dużym plusem jest niewątpliwie zróżnicowanie poziomów trudności. W najniższym przeciwnik co prawda wykonuje jakieś ruchy, ale chyba głównie po to, żeby gracz nie pomyślał, że zasnął - pokonać go można, nawet losowo wciskając przyciski na klawiaturze. Spełnia to niewątpliwie pozytywną rolę w dowartościowywaniu nieśmiałych. Mimo lekkiej ironii - zaliczam to grze na plus. Jednak już przy wrzuceniu gry na najwyższy poziom trudności komputer nie zachowuje się najlepiej. **Oczywiście początkujący gracz go nie pokona, ale już średniozaawansowany nie powinien mieć większych kłopotów.** To kolejny gwóźdź do trumny single playera tej gry.

Zgrzyt

Na koniec zostawiłem sobie jeszcze kilka kilo narzekań na oprawę audio-wizualną. Zacznijmy od tego, co mnie najbardziej bolało - **muzyka**. Oględnie mówiąc, nie jestem entuzjastą techno w jakiejkolwiek postaci, ale to, co sączy się z głośników podczas grania najbardziej adekwatnie określić można mianem muzyki „ciepłej", z całą wieloznacznością tego słowa. **Dźwięk jest tandetny i nijak nie przystaje do ostrej bądź co bądź nawalanki.**

Sytuacja ani odrobinę nie poprawia się też po włączeniu gry. **Odgłosy wydawane przez wielkie metalowe roboty przypominają skrzeczące i tandetne zabawki.** Brak im ciężkości i głębi, która aż się w tego typu zabawie narzuca. Postacie człapią lekko po podłożu, wydając dźwięki wysoko nieprzystojne wojowniczym i brutalnym, morderczym machinom.

Powieszony robot

One Must Fall: Battlegrounds ma dość wysokie wymagania sprzętowe. O ile w najniższych detalach można swobodnie grać na słabym komputerze (przy czym „słabym" oznaczać tu będzie coś z ponadgigahercowym procesorem i kartą z MX na końcu) i framerate (czyli liczba wyświetlanych klatek na sekundę) jest przy tym znośny, to już jeśli ktoś by chciał płynnie pograć w najwyższych detalach, musi się zaopatrzyć... w cierpliwość. **Tzn. należy poczekać, aż komputer, na którym OMF:B nie będzie klatkował, pojawi się w sklepach.** Bo póki co takowego nie ma. Najgorsze jest to, że nijak nie da się tego wytłumaczyć jakością grafiki. Postacie wyglądają tandetnie, a widoczne na ekranie efekty pojawiały się już w produkcjach sprzed kilku lat. Ogólnie wygląd sprawia raczej negatywne wrażenie.

Jakby tego było mało, **OMF jest jeszcze bardzo awaryjny.** Zwisy podczas samej gry nie zdarzają się zbyt często, ale już czasem zobaczymy ni stąd, ni zowąd pulpit Windows. Zaś w przypadku Windows 98 zdarza się, że przy wychodzeniu z gry wisi cały komputer, na co poradzić może jedynie twardy restart.

Miało być tak pięknie

Bijatyka miała być! Walki na śmierć i życie, autografy - może jakieś małe fatality. A tu... aż by się chciało zacytować Generała, z jego umiłowaniem do obrazowego przekazywania słowa oznaczającego część ciała, którą można (jeśli dać wiarę Sienkiewiczowi) zgniatać orzechy. W każdym razie - **zamiast poczciwej, wracającej do korzeni mordoklepanki One Must Fall: Battlegrounds jest bliższa Action Adventure w TPP.** Może z tą różnicą, że przygody nie ma tu żadnej, zaś akcji sporo.

Spodziewający się staroszkolnej nawalanki powinni się więc trzymać od gry z daleka. Wyposzczeni i niewyżyci, którzy koniecznie chcą kogoś pookładać po twarzy, mogą ewentualnie spojrzeć, choć nie należy się spodziewać rewelacji. Jednak lubujący się w graniu w sieci i mający chętnych do wspólnych pojedynków (nawet 16 graczy na jednej arenie!) powinni się OMF:B przyjrzeć dużo dokładniej, bo to gra właśnie dla nich.

Spodziewający się staroszkolnej nawalanki powinni się trzymać od gry z daleka.

6

WYMAGANIA
Win: 98/Me/2k/XP
Procesor: 733 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Diversions Entertainment
Dystrybutor: GMX Media

⊕ mnóstwo ruchów/combosów
⊕ bądź co bądź gra z zaginionego gatunku
⊕ dobry multiplay

⊖ mało atrakcyjna w singlu
⊖ nie najlepsza grafika
⊖ wymagania sprzętowe

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	6
AUDIO	5

http://www.omf.com/

Allor

Colin królem jest, i basta. Jednak o ile na konsolach toczy o tron ciągłą walkę (i wcale nie jest górą), to na PC... Konkurencję też oczywiście ma, ale o klasę (kilka...) gorszą. Najnowszy konkurent - V-Rally 3 nie ma zresztą co stawać do boju nawet z poprzednimi Colinami, o 04 już nie wspominając...

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

V-RALLY 3

Po uruchomieniu V-Rally 3 pierwsze, co się ciśnie na usta, to *„ooo... ale wczesna beta mi się trafiła!"*. Gdy się jednak okazuje, że to wcale nie beta, nachodzi człowieka inne, równie niepokojące pytanie *„jaki to mamy teraz rok?"*. **Niestety, już pierwszy rzut oka sprawia, że wszelkie nadzieje na jakąś sensowną alternatywę dla *Colina* znikają niczym poranna rosa w pierwszych promieniach słońca.** Nie, nie ten klimat. Raczej jak nadzieja jajka na spokojną starość pierzchająca po znalezieniu się pomiędzy asfaltem a oponą.

Konsolowy rodowód

Podobnie jak choćby *Colin*, tak i najnowszy V-Rally ma mocno konsolowy rodowód, co widać choćby po menusach. Nie jest to z założenia wada, ale... **tutaj nie można nawet w sensowny sposób zmienić obłożenia klawiszy! Odpowiednia opcja zamiast znajdować się w głównym menu z opcjami została schowana gdzieś w ustawieniach wozu!** I to w takim miejscu, że bez posiłkowania się instrukcją trafić tam można jedynie przez przypadek. Aby było jeszcze śmieszniej, mimo że w menu działają i strzałki, i pad (czy joy), to już w czasie wyścigu standardowo dostępna jest jedynie klawiatura. Działający wcześniej pad staje się po prostu martwy...

Dobrze chociaż, że opcje dotyczące grafiki trafiły w dobre miejsce i z ich odszukaniem problemów nie ma. Tyle tylko, że choć są, za wiele nie wnoszą. **Nawet na maksymalnych detalach gra wygląda tak, jakby dopiero teraz udało się odblokować komputer dotknięty problemem roku 2000** - ktoś znalazł na nim niemal ukończoną grę i postanowił ją - w niezmienionej postaci - wydać. Tylko że te cztery lata to szmat czasu... Niestety, **wizualnie na PC gra mocno rozczarowuje**, a jedyne, co może mieć na obronę, to fakt, że przynajmniej szybko to wszystko działa. Ba, przy widoku z kabiny aż za szybko, bo wręcz trudno się skupić na drodze...

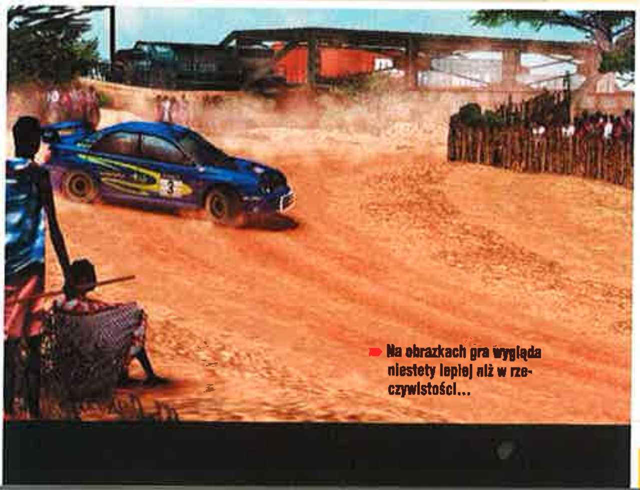
Mimo paru niezłych rzeczy jako całość jest po prostu słaby.

Sterowanie z piekła rodem

Nie to akurat jest największym problemem, bo można skorzystać z innych widoków: znad maski, ze zderzaka przedniego czy tylnego - pod tym względem V-Rally'emu nic nie brakuje. Tylko co z tego, skoro **zawodzi samo sterowanie?** Być może ktoś wymyślił, że to bardzo dobry sposób na stworzenie superdynamicznej gierki, ale wyszedł z tego wcale nie taki mały koszmarek. **Gra bowiem reaguje na sterowanie niezwykle nerwowo**, przez co klawisze trzeba delikatniutko (i bardzo króciutko) muskać. Inaczej lądujemy na poboczu, co przy prędkości grubo powyżej setki wcale przyjemne nie jest. Zwłaszcza przy tutejszym - dla odmiany **naprawdę niezłym - modelu uszkodzeń.**

A choć zdaję sobie sprawę z absurdalności grania w samochodówkę za pomocą klawiatury (bo to jak granie na pianinie za pomocą kierownicy), nie zmienia to w żadnym razie faktu, że w *Colinie* - tytule z dużo większymi ambicjami, jeśli chodzi o wierność symulacji, na klawiaturze gra się dużo przyjemniej. Ba, zaryzykowałbym twierdzenie, że jeśli tylko preferujecie widok TPP, zakup pada, joya czy kierownicy wcale nie jest w nim konieczny - tak dobrze sprawdza się tam klawiatura!

Na padzie lub joyu jest już nieco lepiej. Gracz odzyskuje jaką taką kontrolę nad pojazdem, ale i tak do ideału sporo grze brakuje - za dużo tu niepotrzebnej nerwówki, w dodatku ze wszechogarniającym uczuciem, że z wozami coś jest nie tak... OK, V-Rally to zręcznościówka, a nie symulator, ale jeżeli zakręty (ponoć) na „4" można przejechać, nie zdejmując nogi z gazu, zaś podczas pokonywania agrafek hamowanie zaczyna się jakieś 20 metrów wcześniej... nawet jak na zręcznościówkę jest to trochę za dużo. Zwłaszcza jeśli cała gra wygląda tak, jakby puścić ją tak ze 2 razy szybciej...



Na obrazkach gra wygląda niestety lepiej niż w rzeczywistości...

Rozmyte tekstury to niestety nie efekt słabych ustawień - to jest, proszę państwa, full.

A może by tak coś pozytywnego?

I tu pewnie parę osób zaskoczę, bo mimo wszystko w V-Rally 3 jest kilka rzeczy całkiem niezłych, choćby **wybór wozów:** dostępne są dwie klasy (przednio napędowe z silnikami 1,6 oraz 4WD o pojemności 2 litry), a w każdej po osiem wozów występujących na rajdowych trasach. Impreza, Xara, Focus, Lancer, 206, Puma, Clio, Corsa, Polo, MG ZR, Punto, Accent, Corolla, Cordoba - do wyboru, do koloru. Jest także specjalna klasa z czterema bonusowymi wozami, które najpierw trzeba odblokować. **W sumie wozów jest dwadzieścia - wynik dobry, gdyby nie ich plastikowy wygląd...**

Sporo jest także tras. W grze można pojeździć w sześciu różnych miejscach świata: Finlandii, Francji, Wielkiej Brytanii, Szwecji, Niemczech i Afryce, a każde z nich to cztery dość długie odcinki specjalne, które dodatkowo mogą zostać poddane np. obróceniu. **I byłoby naprawdę nieźle, gdyby nie taki sobie wygląd tych odcinków.** Złe jednak nie są i gdyby tylko jeżdżące po nich wozy lepiej się zachowywały, można by je nawet uznać za dobre. Ale tak, nawet przy pokonywaniu ostrych zakrętów hamuje się w zasadzie dopiero po wejściu w zakręt... cóż, jazda po nich po prostu nie jest przyjemna, a przez to siada też cała przyjemność z gry.

Uszkodzenia i kariera

A mogło być naprawdę nieźle, bo V-Rally 3 dysponuje **jednym z lepszych modeli uszkodzeń**. Owszem, nie jest on tak widowiskowy - ze względu na słabszy engine graficzny - jak w *Colinie*, ale piszczące po nie najlepszym potraktowaniu hamulce, odpadające fragmenty nadwozia czy koła są tu zrobione równie dobrze. A przynajmniej mogłyby być, gdyby nie ogólnie duże problemy z modelem jazdy. No, bo co z tego, że odpadają fragmenty wozu, które powinny, skoro jeździ się i tak nie najlepiej? Nieźle jest także - a przynajmniej mogłoby być, gdyby nie sterowanie i wielka inaczej przyjemność z jazdy **- tryb kariery.** Przypomina on dość mocno ten z *Toca Race Driver*, bo choć kierowcę tworzymy zgodnie z własnym widzeniem misiów, potem przychodzi czas na wzięcie udziału w testach zespołów firmowych, podpisanie odpowiedniego kontraktu, spełnienie jego wymagań, zdobycie następnego kontraktu i tak dalej. W teorii prezentuje się to całkiem nieźle, bo różne teamy mają różne współczynniki (np. bezawaryjność, morale czy zasoby finansowe), a współczynnikami dysponuje także nasz kierowca - od nich z kolei zależy, jakie teamy zechcą z nami nawiązać współpracę.

Jakby tu jeszcze dobić...?

W budowaniu „dobrego" wizerunku pomocny jest także **tryb multi, którego... nie ma.** Znaczy się można sobie maksymalnie w cztery osoby pojeździć na jednym komputerze (pojedynczy odcinek specjalny lub ich zestaw), ale to wszystko. **Sieć dla najnowszego V-Rally nie istnieje.** Dziwne, przecież przed rokiem 2000 Internet już dawno był... No tak, ale nie na konsolach. Z drugiej jednak strony, trzeba uczciwie przyznać, że w zasadzie nie jest to wcale jakoś szczególnie uciążliwe. Bo po pierwsze - w rajdach samochodowych i tak kierowca zmaga się bezpośrednio jedynie z czasem i trasą (tylko czemu nie ma możliwości wymiany rekordów?), a po drugie... cóż, jeśli już naprawdę chcecie wziąć udział w rajdach z innymi żywymi przeciwnikami, są na to znacznie lepsze sposoby...

Supergra - na GBA...

Być może słyszeliście, że V-Rally 3 to gra świetna. I jest to prawda, ale... na GBA. Wielu recenzentów uznało ją za najlepszą rajdówkę dostępną na tej platformie - i to dlatego, że jest taka dobra, a nie - konkurencja taka słaba! A jedną z najmocniejszych jej stron jest grafika. Nikt też nie narzeka ani na sterowanie, ani model jazdy. No ale PC to nie GBA, a akurat w wydaniu na blaszaka V-Rally 3 jakie jest, każdy widzi...

206 do przodu po OS-ach mknie, szkoda, że tak badziewnie ;) (rym adekwatny do wrażeń).

Jak nikt inny brawa mi nie bije, chociaż sam sobie poklaskam...

Francuzi i gry?

Jest wprawdzie kilka perełek potwierdzających regułę (choćby ostatnie *Beyond Dark and Evil*), jednak ogólnie rzecz biorąc o grach znad Sekwany zdanie mam nie najlepsze. I V-Rally 3 na pewno tego nie zmieni. **Bo mimo paru niezłych rzeczy jako całość jest po prostu słaby.** Owszem, po kilkudziesięciu minutach męczarni udało mi się wozy na tyle wyczuć, że jazda zaczęła sprawiać umiarkowaną przyjemność, ale tak szczerze powiedziawszy, gdyby nie ta recenzja, nigdy bym tak długo nie wytrwał.

I nie będę ukrywał, że po ukończeniu recki najnowszy V-Rally z dysku wyleci - wolę już po raz n-ty włączyć *Colina*...

5

WYMAGANIA
Win: 98/Me/2k/XP
Procesor: PII 350 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Eden Studios
Dystrybutor: Atari

⊕ dobry model uszkodzeń
⊕ dość fajny tryb kariery

⊖ beznadziejne sterowanie
⊖ grafika sprzed paru lat
⊖ dziwne przekłamania w obrazie
⊖ słabiutka fizyka
⊖ brak trybu multi

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	4
AUDIO	6

www.atari.com

GATUNEK: FPS

Unreal Tournament 2004

Epicki. A nawet bardzo epicki. I... nierzeczywisty – jakby nie z tego świata. To koniecznie trzeba podkreślić. Może nawet dwa razy, bo to naprawdę ważne. Zwłaszcza teraz, kiedy wszystko domaga się łatek i poprawek. Bo ten tutaj jest – nie do wiary – całkowicie bezbłędny. Co? Wchodzimy na wizję?! 16 sekund? Jaka oglądalność? 23 miliardy i rośnie?! No, no!... Jak wyglądam? Wiesz, że dla ciebie zawsze, słoneczko... Dobra. 3... 2.. 1...

gem

Unreal Tournament jest wszystkim tym, czym miał być Unreal Tournament 2003 i... czymś więcej. Epic wziął najlepsze elementy z obydwu poprzednich turniejów, w mistrzowski sposób je połączył i... oddał ludowi grającemu na chwałę własną i Unreala.

Panie, panowie, istoty rozumne świata! To już dziś! Dziś jest dzień, w którym nastąpiło prawdziwe zjednoczenie istot rozumnych całego Uniwersum! Dziś niezależnie od wyglądu, przekonań, zwyczajów przerywamy to, co zajmuje nas zazwyczaj - wojny - i zbieramy się przed holoekranami, by podziwiać... wojny.

Wojny profesjonalne, wojny najbardziej zwinnych spośród zwinnych, najcelniejszych z celnych, najbardziej brutalnych z brutalnych.

Dziś wszyscy jesteśmy tutaj - w miejscu, w którym już za chwilę rozlegną się fanfary ogłaszające rozpoczęcie tegorocznej edycji turnieju najsłynniejszego sportu kontaktowego naszej galaktyki! Panie, panowie, istoty rozumne - witajcie w Unreal Tournamencie 2004! Witajcie i... radujcie się, gdyż w tym roku impreza zapowiada się wyjątkowo okazale! Nie tylko lepiej niż jej edycja sprzed dwóch blisko lat - ta z numerem 2003. **Lepiej niż cokolwiek innego mieliście dotąd okazję podziwiać czy choćby nawet w tym uczestniczyć!**

Lepszy niż kiedykolwiek!

Słowa „lepiej niż kiedykolwiek" są, jak już za chwilę ujrzycie, w pełni uzasadnione. Organizator Unreal Tournament 2004 - Epic Games, zrobił dosłownie wszystko, by to właśnie ta impreza była w tym roku tą gromadzącą największe tłumy i budzącą największe emocje. Miał zaś spore pole manewru, gdyż - jak pamiętamy - wersja 2003 turnieju nie była nawet w połowie tak popularna, jak obiecywano. Specjaliści od e-sportu przyczyn tej niepopularności upatrują w fakcie, że *UT2K3* pojawił się w chwili, gdy konkurencyjne Electronic Arts rozpoczęło rozgrywki *Battlefield 1942*. Twierdzą, że *BF42* lepiej odpowiadało popytowi na gry teamowe, podczas gdy *UT2K3* koncentrowało się jedynie na wygasłej już gwieździe - deathmatchu. Unreal Tournament 2004 jednak **nie powtarza tego błędu.** I choć nie sposób zaprzeczyć, że Epic wyraźnie wzorował się na konkurencji - Onslaught to przecież nic innego jak battlefieldowe Conquest, a Assault przypomina Objective z *Enemy Territory* - nie sposób nie przyznać zarazem, że przesunięcie ciężaru gatunkowego *Unreal Tournamenta* na team-play wypadło lepiej niż dobrze.

Online i offline!

Panie, panowie, istoty rozumne - nim przejdziemy do szczegółowych omówień każdego trybu, każdej broni i każdej... no, części map - dwie rzeczy, które wyjaśnić wypada już na wstępie. **Pierwsza to fakt, że choć Unreal Tournament 2004 początkowo może się wydawać mission-packiem *UT2K3* (większość trybów, map, broni jest wspólna im obu), w istocie obydwa tytuły dzieli prawdziwa** różnica klas! Epic pojął wcześniejszy błąd - położenie nacisku na formę, nie treść - i jako się rzekło - nie popełnił go po raz wtóry. Właśnie dlatego Unreal Tournament 2004 świeci pełnym spektrum barw i oferuje aż **10 trybów gry** - od klasycznych i najprostszych *biegaj-i-strzelaj* po wysmakowany *techno-hor-*

ror z wykorzystaniem sprzętu zmechanizowanego! Co ważniejsze, **UT2K4 jest świetny właściwie w każdym z trybów**, które Epic postanowił włączyć w skład dyscyplin turniejowych!

Drugą rzeczą wartą podkreślenia jest natomiast to, że w przeciwieństwie do wspomnianej już serii *Battlefield* **UT2K4 sprawdza się także w środowisku offline. Tak dobrej, tak wiarygodnej i... ludzkiej AI jak w UT2K4 nie znajdziecie nigdzie indziej!**

Sam na sam!

Pozostawmy jednak na moment AI i spójrzmy na pierwszą z aren – tam, gdzie pojawiają się właśnie zawodnicy. Należą oni, tak jak poprzednio, do wszystkich ras inteligentnych naszego świata - widzimy i **ludzi**, i **skaarjów**, a nawet drużyny **droidów** i **postacie wprost z ludzkich koszmarów.** Konkurencją otwierającą turniej - pierwszą na liście 10 wchodzących w jego skład - będzie klasyczny **Deathmatch**. Większość z nich odbędzie się w preferowanej wyraźnie przez Epic formie *1 na 1* oraz... moim prywatnym odwiecznym ulubionym trybie - *insta-gib*, w którym zawodnicy uzbrojeni są wyłącznie w linkguny i w którym najmniejsze muśnięcie promieniem oznacza koniec.

I z kolegami!

Konkurencją pokrewną Deathmatchowi jest **Team Deathmatch**. O tym jednak powiedziano już wszystko i nie będziemy marnować tych drogocennych chwil pomiędzy reklamami na powtarzanie tego, co wszyscy i tak już wiedzą. Skrótowo potraktujemy także inne klasyczne tryby, takie jak **Capture the Flag**.

Nie możemy jednak nie wspomnieć - sponsor nie pozwoli! - o urządzeniu zwanym **translokatorem**, dzięki któremu CTF całkowicie zmienia klasyczny charakter. To dlatego, że możliwość błyskawicznej teleportacji we wskazane miejsce sprawia, iż zdobycie flagi przeciwnika staje się banalnie łatwe. Problemem staje się natomiast dostarczenie jej do własnej bazy. To dlatego, że **użycie translokatora powoduje upuszczenie flagi**, więc chorąży skazany jest na konwencjonalną ucieczkę, podczas gdy translokujący się przeciwnicy w mgnieniu oka mogą dogonić uciekającego chorążego. **Ten prosty zabieg wymuszający zgranie całego teamu w obronie własnego chorążego kompletnie zmienił obraz tej dyscypliny** i co za tym idzie - możemy spodziewać się emocji także w meczach CTF.

Jeszcze bardziej sportowy!

Zmieniony został także w stosunku do poprzednika z *UT2K3* tryb **Domination.** Przemianowany na **Double Domination** wymaga obstawienia dwóch punktów na mapie i utrzymanie ich przez 10 sekund. Wreszcie ostatnim trybem pamiętającym początek rozgrywek *UT2K3* jest

Szybka i piękna!

Unreal Tournament 2004 stworzony został z myślą o szybkości i płynności działania. Nawet na sprzęcie, który świetność przeżył rok temu, w 1024 x 768 x 32 (tekstury średnie) i ze wszystkimi efektami typu rag-doll czy efektami cząsteczkowymi - był on w pełni płynny, również w młynach z udziałem 30 botów skaczących na rakietach! Nie oznacza to jednak, że jest to płynność kosztem jakości. Rzeczywiście wykorzystuje on jedynie funkcje DirectX 8.1, mimo to i tak wygląda lepiej niż niejeden produkt realizowany przy wsparciu 9.0. Zawdzięcza to po części talentowi artystów odpowiedzialnych za stworzenie map, po części zaś teksturom bardzo wysokiej jakości - one same zajmują ponad 2 giga z 5,5 całej gry!

Bombing Run - epicka wariacja na temat footballu, w którym punkty liczą się za wbicie ogromnego globu do bramki przeciwnika. W tym jednak przypadku **redakcja nie podziela entuzjazmu Epic w stosunku do tego trybu.** Być może jest tak dlatego, że docenić ją można wyłącznie w grupie specjalistów w tej niezwykłej dyscyplinie, a takowych dotąd widzieliśmy niewielu.

Złap Świetlika

Przy maksymalnym stanie adrenaliny wciśnij:
góra, góra, góra, góra - szybkoooość!
góra, góra, dół, dół - zwiększenie częstotliwości strzelania
prawo, prawo, lewo, lewo - niewidzialność
dół, dół, dół, dół - regeneracja zdrowia, następnie tarcz

I jeszcze bardziej brutalny!

Nieco lepiej prezentują się tryby, które pojawiły się w oficjalnym Map Packu *UT2K3*: Invasion, Mutant i Last Man Standing. **Invasion to tryb współpracy**, w którym uczestnicy zjednoczeni w obliczu wspólnego wroga ścierają się z kolejnymi falami najeźdźców z kosmosu. Początkowo niewymagający przeciwnicy po kilkudziesięciu minutach gry zmieniają się w prawdziwe potwory. Ogromnym plusem Invasion - prócz wrażenia *„wychodzą ze ścian!!! Są wszędzie!!!"* - są **stare dobre stwory wprost z pierwszego *Unreala*!** Udowadniają one także, jak świetnie trzyma się *Unreal*, bo brut, krall, skaarj, a nawet manta wciąż potrafią być śmiertelnie groźne!

04/2004

04/2004

Bravo, jump! Echo, dance!

Jedną z najciekawszych niezwykłości Unreal Tournamenta 2004 jest możliwość wydawania poleceń głosem... botom. Naturalnie wymagany jest mikrofon, choć niepotwierdzone jak dotąd przekazy mówią także o udanych kontaktach telepatycznych. (Te ostatnie odbywać się mają jakoby przy udziale jakiegoś powszechnie dostępnego środka spożywczego w płynie).

Samo komenderowanie botami nie jest trudne. Każdy z nich ma własny kod - od Alpha do Oscar. Dodatkowo istnieje możliwość zwracania się do wszystkich naraz - 'everyone' lub 'everybody'. Wydawanie poleceń musi się rozpocząć od kodu, po nim następuje komenda.

9+

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: 1 GHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 64 MB

Producent: Epic/Atari
Dystrybutor: CD Projekt

- ⊕ 10 znakomitych trybów!
- ⊕ ponad 100 map!
- ⊕ mutatory!
- ⊕ znakomite AI!
- ⊕ wiarygodna fizyka!
- ⊕ świetny kod sieciowy!
- ⊕ nie ma bugów!

- ⊖ 5,5 giga na dysku
- ⊖ długi czas ładowania się kolejnych gier

GRYWALNOŚĆ	10
VIDEO	9
AUDIO	7

Unreal Tournament 2004

www.unrealtournament.com

Tryb kolejny - **Mutant** - to polowanie na „mutanta" obdarzonego niewidzialnością i wyposażonego w pełen arsenał broni. Ostatni wreszcie z tej trójki - i dobrze, że właśnie kończę - jest **Last Man Standing**, czyli deathmatch z ograniczonym kredytem respawnów. O tym dodatkowo powiedzieć należy tyle, że Epic wprowadził tu funkcję **automatycznego zdradzania pozycji camperów!**

Atakujący na piechotę!

Ale dosyć już o nich, bo one wszystkie stanowić będą jedynie tło dwóch najbardziej prestiżowych dyscyplin:

Assault i uwaga - Onslaught! Assault po raz pierwszy rozegrany został w pierwszym *Unreal Tournamencie*, zgromadził liczne grono zwolenników i... nie dostał się na listę dyscyplin w *UT2K3*! Nie bardzo wiadomo, czemu zrezygnowano z trybu tak popularnego - ten D-Day! - niemniej ten właśnie brak przesądził ostatecznie o losach poprzedniego turnieju. Mecz rozgrywany jest metodą stop-watch - co oznacza, że liczy się nie tylko to, czy atakujący zdołają wypełnić wszystkie cele z listy, lecz także - a może przede wszystkim – **czas, w jakim zostaną one spełnione.**

I z wykorzystaniem pojazdów!

Wreszcie, panie, panowie, istoty rozumne - dyscyplina najbardziej prestiżowa ze wszystkich dotąd wymienionych - **Onslaught!** To kolejna **rozgrywka drużynowa, tym razem jednak z wykorzystaniem pojazdów.** Te zaś, zapowiadane już poprzednim razem i ostatecznie nie wykorzystane - **kompletnie zmieniają charakter starć!**

Celem w ONS jest zniszczenie generatora **bazy przeciwnika.** Jednak dokonać tego można, tylko niwelując uprzednio tarczę generatora. Ta zaś znika tylko wtedy, gdy nie ma połączenia z żadnym z węzłów energetycznych rozmieszczonych na mapie. Warto też wyjaśnić, że węzły „ustawić" można jedynie wówczas, gdy generator ma połączenie z posiadanym już węzłem lub bazą. To dlatego właśnie **przy węzłach toczą się najbardziej zaciekłe boje przy wykorzystaniu całego sprzętu zmechanizowanego**, jaki zgromadził Epic! I tak, zawodnicy zasiadać mogą w kabinach lekkich scorpionów, ciężkich hell-benderów, a nawet czołgów - goliatha i występującego jedynie na części map leviathana, który sam z siebie jest w stanie prze-

Tak dobrej, tak wiarygodnej i... ludzkiej AI jak w UT2K4 nie znajdziecie nigdzie indziej!

sądzić o losach rozgrywki! Zawodnikom dostępne są także pojazdy latające - manta i raptor!

Żyłujący je do maksimum!

Jednym z elementów nieodmiennie budzących uznanie publiczności *Unreal Tournamenta* już od czasów jego edycji 2003 jest **znakomita fizyka ciał** - system rag-doll znajdujący zastosowanie w spektakularnych, a przy tym wiarygodnych animacjach zgonów zawodników. W Unreal Tournamencie 2004 **zadaniem fizyki jest także „napędzanie" pojazdów. Te w Onslaught zachowują się w sposób, jakiego mógłby im pozazdrościć niejeden symulator!** Naturalnie kierowanie nimi jest uproszczone czy może raczej dostosowane do kombinacji kontrolerów, jakimi dysponują zawodnicy, niemniej wywoływanym wrażeniem biją nawet *Halo*!

Porównanie do dzieła korporacji Bungie-Microsoftu nie jest przypadkowe - podobnie jak tam, możliwe jest, a nawet **wskazane kierowanie pojazdem w kilka osób**. Przy czym jeden służy jako kierowca, inni zaś obsługują np. wieżyczki strzelnicze. **Naturalnie wraz z pojazdami przychodzi masa alternatywnych sposobów fragowania, jak np. roadkill i topgun**. Dodatkowo każdy z pojazdów ma także własny **atak alternatywny** - widowiskowy zwłaszcza u scorpiona, który na moment otwiera dwa boczne ostrza dosłownie ścinające z nóg zawodników, którzy mieli pecha być akurat w okolicy.

Poszerzający arsenał środków!

Wprowadzenie do turnieju pojazdów - celów szybkich i mocno opancerzonych - wymusiło na Epic **stworzenie nowej i odpowiednio potężnej broni**. Jest nią **AVRiL** - dublująca klasyczną pancerzownicę wyrzutnia rakiet kierowanych laserowo, tj. takich, które trafią jedynie we wskazany cel. Na potrzeby Onslaught - i Assault - zmienił się także link-gun, którego alt-fire służy teraz leczeniu własnych pojazdów i węzłów energetycznych. **Powróciła także klasyczna camperska snajperka** z pierwszego *Unreal Tournamenta*, którą w *UT2K3* całkowicie wyparł lightning gun. Pozostałe nowe rodzaje broni - m.in. granatnik czy stawiacz min-pająków, widzieliśmy już jednak niejednokrotnie, choćby w modach *Quake'a*. Niemniej warto tu nadmienić, że po raz pierwszy w historii epickich zmagań pojawiły się domyślnie zróżnicowane celowniki broni - jedna z nielicznych świetlanych idei niesławnej pamięci *Unreal II: The Awakening*. Ich znaczenie w UT2K4 jest takie, że śmiało można rezygnować z widoku broni, bo przy odrobinie wprawy rodzaj aktualnie obsługiwanej pukawki czyta się sam - z celownika.

Zróżnicowanie celownika to nie jedyny element, który służy zawodnikom. **Cały Unreal Tournament 2004 stoi pod znakiem pozornie drobnych, w rzeczywistości jednak znaczących udogodnień i usprawnień.** Należy do nich m.in. ujednolicenie koloru strojów teamu. Teraz nie ma już wątpliwości, nawet przy bardzo dużych dystansach, czy namierzany należy do czerwonych czy niebieskich. Inne nowości to zintegrowana funkcja UnrealTV, czyli opcja podglądu meczów na żywo przez wielu widzów, oraz voice-chat i VOIP - Voice Over IP. To oznacza, że w komunikowaniu się głosem zbędne stają się zewnętrzne programy typu TeamSpeak (to dlatego w niedostępnej w Polsce wersji kolekcjonerskiej pojawił się zestaw słuchawki-mikrofon Logitecha). Funkcja głosowego wydawania rozkazów przyda się nawet - i tu uwaga - graczom offline. To za sprawą systemu rozpoznawania głosu, dzięki czemu wywołany za pomocą kodu Alpha, Bravo, Charlie itd. bot wykona rozkaz, np. 'attack', 'hold position' czy 'cover me'!

To... Unreal Tournament 2004!

Panie, panowie, istoty rozumne - wy, którzy wiecie już, że Unreal Tournament 2004 jest propozycją wyjątkową, lecz wciąż czekacie na ostateczny impuls do zakupu biletów. Nie zastanawiajcie się dłużej - takiego pakietu emocji nie znajdziecie nigdzie indziej! UT2K4 to **10 trybów gry** - od bezmyślnych po taktyczne, i **blisko 20 mutatorów** - w tym kilka ulubionych, takich jak instagib, big heads, zmniejszona grawitacja, które dodatkowo zmieniają obraz rozgrywek. To **ponad 100 map** (!) i **świetny, prosty w obsłudze edytor**, co pozwala wierzyć, że już wkrótce tych pierwszych będą tysiące. To **rewelacyjny kod sieciowy**, dzięki któremu lag w rozgrywkach online jest zauważalnie mniejszy od tego, no, choćby w *UT2K3*, a także **znakomite AI**, dzięki któremu UT2K4 sprawdza się offline. To w końcu... **bezbłędność** - mimo blisko 50 godzin, jakie spędziłem na arenach UT2K4, przygotowując ten komentarz - nie natrafiłem na nic, co świadczyłoby o jakimś zaniedbaniu! Jeśli zatem cenisz sobie gry z celownikiem pośrodku ekranu - kupuj natychmiast. Podziękujesz mi później...

Unreal Tournament 2004 Offline

Tytułowy turniej może się także odbywać w środowisku offline, w którym przeciwnikiem gracza jest znakomite AI. Rozpoczyna się, jak w *UT2K3*, serią kwalifikacji mających na celu udowodnienie kompetencji. Od razu jednak widoczna jest różnica - w turnieju A.D. 2004 wszystko kręci się wokół kasy! To ona pozwoli na wynajęcie teamu, to ona pozwoli opłacić ich udział w meczach, ewentualnie także wyleczyć w przypadku kontuzji. Świat UT2K4 nie jest zaś przyjaznym miejscem, nic więc dziwnego, że już wkrótce zaczyna jej brakować. Zdobyciu dodatkowej kasy służą walki dodatkowe 1 na 1, w których gracz wpłaca daną kwotę, by następnie zgarnąć (lub przegrać) całą pulę.

Istnieje też inny niż zakup sposób pozyskania wartościowych zawodników. Jest nim mecz Bloodrites, którego stawka to los wskazanego zawodnika. Jeśli zwycięży team wyzywający - dołączy on do wygranego. Jeśli nie - żegna się ze znaczną sumką wyłożoną przed meczem tytułem prawa do wyzwania. Co przy tym ciekawe, wyzwany może jedynie stracić (wskazanego zawodnika), gdyż wygrana w jego przypadku ogranicza się do kilkudziesięciu kredytów „za wrażenia wizualne".

GATUNEK: AKCJA

Wars and Warriors
Joan of Arc

gem d'Vratislavia

Nazwisko Trevora Chana, choć może nie rozgrywa on w tej samej lidze, co Sid Meier czy Warren Spector, nie jest graczom obce. To on dał światu Capitalism, Seven Kingdoms II czy nie tak dawno Hotel Giant i Restaurant Empire. Niestety, po zapoznaniu się z kolejnym jego dziełem - Wars and Warriors: Joan of Arc, stwierdzić trzeba, że chyba lepiej by było dla rzeczonego świata, gdyby pan Chan poprzestał na tycoonach...

Wars and Warriors: Joan of Arc to gra, którą w materiałach prasowych określano mianem strategii czasu rzeczywistego. W istocie jednak wyczerpuje ona to pojęcie jedynie w dwóch trzecich - jeśli chodzi o czas rzeczywisty - **strategii natomiast jest tu tyle, co w *Enter the Matrix*, czyli zero.** Jest natomiast, podobnie jak w matriksowym wzorcu, dużo walenia w klawisze myszy i zastanawiania się, jak można było wydać grę tak wyraźnie różną od tego, co zapowiadano w duchu nowego objawienia. Niemniej - zacznijmy od tego, co pewne.

Od stwierdzenia, że Wars and Warriors: Joan of Arc bazuje na **micie Dziewicy Orleańskiej** - Joanny z Arc, czyli „boskiej posłanniczki", której wystąpienie przeciw Anglikom, zdaniem części historyków, kompletnie odmieniło losy wojny stuletniej. Zamykamy oczy i przenosimy się w wiek XV, do oczekującej zbawcy „słodkiej" Francji...

Stuletnia alternatywna

Zbawca Francji, jak już wiemy, okazał się zbawczynią. Wystąpienie Joanny pozwoliło m.in. ukoronować Karola VII na króla Francji. Od strategii czasu rzeczywistego oczekujemy, że ta postara się odtworzyć przebieg choćby bitew - o Orlean czy Patay. W grze jednak rzeczywistość wygląda tak, że... Joanna samojedna (a czasem samowtór lub samotrzecia – czyli tłumacząc na współczesną polszczyznę: sama, w duecie lub tercecie) w perspektywie trzeciej osoby, rusza uwolnić słodką Francję od angielskiej zarazy.

Dokonuje tego metodą najprostszą - **mierząc się z nimi wszystkimi naraz lub każdym z osobna.** Aśka biega (walkę konno właściwie wyklucza przedziwna perspektywa) z coraz to większym mieczem i wali nim po zbrojach Anglików do chwili, gdy ci padną ostatecznie na ziemię. Jest przy tym skuteczna - w najbliższej tylko okolicy Orleanu naliczyłem blisko 1000 karb na (excuse le mot) pochwie jej miecza. A im dalej w grę, tym więcej grzbietów do spłazowania. Uważajcie więc, bo wiedza historyczna zdobyta w trakcie gry może zostać uznana przez egzaminatorów za „niekanoniczną", by nie powiedzieć „alternatywną".

Tnij & rąb!

Rozbijanie w pojedynkę hord wroga nie byłoby czymś szczególnie nagannym - wiele gier bazuje na takich założeniach - jednak jego realizacja jest dokładnym przeciwieństwem tego, co w konsolowym *Dynasty*

Brzydka Joasia

Ostra dziewczyna, nie ma co. Takich już dzisiaj nie robią.

Warriors czy bliższych nam, bo pecetowych, *Die by the Sword*, *Severance: Blade of Darkness* czy choćby serii *Jedi Knight*. **Zapomnijcie o finezyjnych kombinacjach ruchów i ciosów.** Tu istnieje jedynie atak słaby (LPM) oraz wyczerpujący energię (którą ludzie, zdaniem twórców, czerpią z... jabłek) atak mocny (PPM). System walki - jak w *Enter the Matrix* - sam wiąże przypadkowe kliki w kombinacje i podczas tych 10 czy 12 godzin grania nie udało mi się wyczuć żadnej prawidłowości.

Stąd też wrażenie, że **system rozwoju bohaterów - Joanny i jej „generałów" - którego część stanowi „uczenie się" nowych kombinacji, to w dużej mierze jedynie działania pozorne, czyli kosmetyka na użytek specjalistów od reklamy.**

AI bez I

Złe wrażenie pogłębia jeszcze AI... o ile w ogóle takowe istnieje. Nie chodzi tylko o to, że postacie kierowane przez komputer gubią się w drodze do wyznaczonego punktu. Znacznie poważniejszym problem jest to, że tak sprzymierzeńcy, jak i przeciwnicy nie przejawiają żadnych tendencji do zachowań zgodnych nie tylko z wytycznymi West Point, ale po prostu bazują na polach indywidualnej aktywacji. Przy odrobinie wprawy Aśka wyciągać ich będzie ze zgrupowań pojedynczo i - dysponując graczem i quick-save'em jako bronią - błyskawicznie odsyłać w zaświaty. Dochodzi do tego, że **jeśli tylko nie zapomnisz o szybkiej pracy nóg (strafe'y) i skrótach klawiszowych odnawiających zdrowie i energię, przebicie się w pojedynkę choćby przez setkę szeregowych przeciwników stanie się tylko kwestią czasu i chęci.** Przynajmniej dopóki nie pojawią się wraży głównodowodzący.

Nad- i podludzie

Jedyny problem, na jaki natrafisz w trakcie walk, stanowią bossowie - głównodowodzący wrogich oddziałów. Ci, prócz absurdalnych ilości punktów życia, dysponują ciosami specjalnymi - kombinacjami cięć, które przeciętnego knechta składają definitywnie. **Jeśli więc „dowodzony" przez naszą heroinę, nietknięty dotąd oddział w jednej chwili zostaje zniwelowany do jednej osoby - ciebie - możesz być pewien, że gdzieś wśród gawiedzi kryje się wraży superżołnierz.** Na domiar złego ci pojawiają się aż nazbyt często, gdyż... **nie sposób wyeliminować ich na stałe!**

To dlatego, że po obiciu takiego delikwenta walka zostaje automatycznie przerwana - świat zastyga - przeciwnik nasz zaś po wygłoszeniu paru gróźb znika w tumanie kurzu. **To rozwiązanie budzi nie tylko zdumienie, bo skutecznie niweczy spójność wirtualnego świata, ale po prostu frustrację**, bo pokonanie po raz piąty jakiegoś dumnego panka tylko po to, by usłyszeć, że „on tu jeszcze wróci" (znamy te teksty, znamy), sprawia, iż masz ochotę rzucić klawiaturą. Swoisty szlachecki immunitet - tak nawiasem mówiąc - rozciąga się też na sprzymierzeńców, którzy również zarządzają przerwy w walce celem wygłoszenia apelu o wyrozumiałość...

Finezja walk z Severance: Blade of Darkness, złożoność świata Ultimy i kreacja heroiny tak ponętnej, że Lara to przy niej dmuchana lala. Taaak, tego w Wars and Warriors: Joan of Arc na pewno NIE znajdziecie.

MMORPG dla ubogich

Joan of Arc jest jednak nie tylko niemądra, ale też niestety niezbyt piękna. Pod względem oprawy graficznej stoi na poziomie gry massive online - jej świat jest prosty i schematyczny. Nie dość na tym - **mimo wrażenia otwartości plansz, poruszanie się po nich odbywa się w ściśle wyznaczonych tunelach obramowanych przezroczystymi ścianami** (przeskoczenie ogrodzenia sięgającego do kolan jest niemożliwe, podobnie jak wejście pomiędzy drzewa). Rwąne i nieskładne są animacje ruchu postaci (fascynują mnie zwłaszcza dziewicze udą Asi, które mimo obciążenia rzędu 50 kilo są w stanie wyrzucić ją na jakieś 170 cm w górę!).

Iron Maiden?

Listę elementów słabych zamykają wreszcie wyprane z emocji dialogi. Tu też mała ciekawostka - ilu Francuzów, tylu „orleanów": część z nich bowiem wygłasza nazwę tego francuskiego miasta „Orlią", inni z angielska - „Orlins". Słowem: **jedynym elementem oprawy audio-wizualnej, który sprostał oczekiwaniom, jest naprawdę dobry soundtrack z gry.**

Czekamy na Aleksandra

Dobra muzyka jednak nie ratuje całości przed marną oceną ogólną. **Wars and Warriors: Joan of Arc jest nudne i brzydkie.** Miałem nadzieję na finezję *Severance: Blade of Darkness* w świecie *Ultimy*, z dodatkową korzyścią w postaci ponętnej, ale w pełni uległej kobiety w roli głównej. Otrzymałem *Enter the Matrix* w średniowieczu, a to substytut bardzo, bardzo marny. Nie twierdzę przy tym, że ewentualne kolejne gry serii Wars and Warriors nie mają szans spełnienia pokładanych w nich nadziei. Wiem jednak, że pierwsza spośród nich - Joan of Arc - nie jest udana i jako taką polecić ją można jedynie najbardziej spragnionym żeńskiego towarzystwa. Ale uprzedzam – to jest żelazna dziewica.

4+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2K/XP
Procesor: 800 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Enlight
Dystrybutor: Enlight

+ interesujący pomysł
+ muzyka

− system walki
− AI
− immunitet bohaterów
− ostatnia, ósma misja to 5 godzin gry!
− kompletny brak trybu multiplayer

GRYWALNOŚĆ	3
VIDEO	6
AUDIO	6

www.enlight.com/joa/

School | Mall 2 | Luxury Liner

TYCOON

Constanty Foch & Qn`ik

Niemal tego samego dnia do redakcji trafiły trzy gry należące do gatunku z noszącego nazwę 'tycoon', wydane przez firmę Global Star Software. Ponieważ są to gierki stosunkowo niewielkie, a bardzo do siebie podobne, zmieściliśmy recenzję całej trójki na dwóch stronach. Działamy ekonomicznie!!!

School Tycoon

Tematyka

Komercja, panie, komercja! Wyraźnie widać, że gra powstała w Ameryce - stolicy wolnego świata i rozpasanego kapitalizmu. W Polsce szkoły prywatne, które utrzymywałyby się z pieniędzy uczniów, nie zaś z dotacji państwa to rzadkość taka jak nowe autostrady. Tymczasem właśnie takim molochem mamy się zająć - na tapetę chłopaków z Cat Daddy Games poszła **szkoła średnia**.

Co nowego?

Nic. Tycoony niestety mają to do siebie, że jeśli ich akcja dzieje się na ziemi, na określonym obszarze - to obojętne, czy to będzie szpital, wesołe miasteczko czy ZOO – schemat rozgrywki będzie ten sam. Musimy postawić kilka podstawowych budynków, zapewnić im odpowiedni personel, pożywienie, odpoczynek i rozrywkę. Tak przy okazji - w School Tycoonie zatrudniamy osoby na stanowisku „nauczyciela". Nie ma zatem znaczenia specjalność - w naszym liceum ta sama osoba z powodzeniem może uczyć angielskiego i chemii - jedynie wuefiści stanowią odrębną grupę. Całe szczęście, że zdecydowano się na takie uproszczenie - inaczej gra byłaby zbyt skomplikowana.

Między mordą a grą

Interfejs w ST jest typowy, ale w bardzo dobrym tego słowa znaczeniu. Bez zerkania do instrukcji można przysiąść do gry i po kilkunastu minutach w pełni opanować sterowanie. Jedyne, czego mu niekiedy brakuje, to aktywna pauza - bywa, że nie sposób ogarnąć tego wszystkiego, co się dzieje na ekranie.

Co widać, co słychać

Za grafikę należy się twórcom duży plus - jest bardzo staranna i w pełni trójwymiarowa. W grze kamerę ustawimy w dowolnym miejscu - niemal obserwujemy tu szkołę z punktu widzenia ucznia. Tyczy się to nie tylko całego kompleksu, zajrzymy również do budynków - przy czym tu już swobodnie poruszać się nie będziemy. Z oprawą dźwiękową jest podobnie jak we wszystkich innych grach tego typu, łącznie z jakże charakterystycznymi i niesmacznymi odgłosami, które słyszymy po kliknięciu łazienek.

Co w tajkunie zgrzyta

W School Tycoonie denerwowało mnie niewiele rzeczy, najbardziej długie ładowanie się etapów. (No, może jeszcze to, że moją wypieszczoną szkołę nawiedziły trzy trzęsienia ziemi pod rząd, po których właściwie mogłem zwijać interes.) **Poza tym gra niczym się nie wyróżnia - jest solidna, dość zabawna i może dostarczyć wielu godzin zabawy - może nie bawimy się przy niej z wywieszonym jęzorem, ale i bez znudzenia na twarzy.** Gdybym jednak miał polecić tego typu tytuł, byłby to chyba stary *Theme Hospital*, choć może jest to spowodowane moim sentymentem do tej gry (to był pierwszy tycoon, z którym miałem bliższy kontakt).

Najważniejszy budynek w centrum?... Salon gier oczywiście!

Do nowo wybudowanej szkoły zbliża się kataklizm... Trąba powietrzna wciąga nie tylko uczniów (to małe piwo), ale i duuuże fundusze potrzebne na naprawę budynków (to już pokaźny kufel).

School Tycoon — 6

WYMAGANIA
Win. 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Cat Daddy Games
Dystrybutor: Global Star Software

⊕ sympatyczna grafika
⊕ niezbyt trudna

⊖ zupełnie nic nowego
⊖ dłuuugie ładowanie

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	8
AUDIO	7

www.catdaddygames.com/schooltycoon.html

Mall Tycoon 2

Szybko się okazuje, że Mall Tycoon jest w istocie mało skomplikowany...

Big biznes

Mall, czyli centrum handlowe - bazylika wystawiona konsumpcyjnym bożkom współczesnego świata, raj promocji, piekło przedświątecznych kolejek, czyściec produktów z przekroczoną datą przydatności do spożycia - stał się bytem tak mocno zakorzenionym w naszej kulturze, że doczekał się on gry komputerowej. Mówiąc po ludzku - Mall Tycoon 2 to produkcja, w **której zarządzasz centrum handlowym, decydujesz o wielkości i rodzaju sklepów mieszczących się pod jego dachem, zatrudniasz pracowników obsługi, dbasz o promocję itd.**

Nowa kolekcja?

Niestety, podobnie jak i dwie pozostałe gry recenzowane na tych dwóch stronach, również **MT 2 jest tycoonem wybitnie wtórnym, powtarzającym rozwiązania i schematy wielokrotnie już przetestowane w wielu innych grach gatunku.** Wybór trybów rozgrywki jest tu typowy - ułożone w kolejności od najłatwiejszego do najtrudniejszego scenariusze lub tryb sandbox, czyli swobodna gra bez ograniczeń czasowych czy wyznaczonych celów. Zarządzanie centrum to również standard dla gier tego typu, czyli wynajmowanie pracowników, stawianie sklepów i obiektów usługowych, pilnowanie finansów, obserwowanie reakcji klientów... na dodatek standard to bardzo uproszczony, gdyż zakres podejmowanych przez ciebie decyzji ostatecznie okazuje się niewielki.

W kolejce przed kasą

Sposób sterowania grą to... znów standard. Niestety także w tym sensie, że tak jak w przypadku większości innych niskobudżetowych produkcji tego typu **interfejs gry nie do końca dopracowano.** Trudno go nazwać intuicyjnym i bez zaglądania do instrukcji (uwaga! Zamieszczonej na płycie z grą) możesz mieć kłopoty z odgadnięciem przeznaczenia poszczególnych przycisków, tym bardziej że narzędzie automatycznej pomocy (pojawia się opis działania ikonki po najechaniu na nią) nie działa. **Denerwuje też mało wygodne sterowanie kamerą**, całkowicie niezgodne z przyjętymi standardami (patrz: opis *Luxury Liner Tycoona*).

Wystawowa witryna

MT 2 wygląda przeciętnie - modele trójwymiarowe (np. klienci, sprzedawcy) są... klockowate, sklepy wyglądają bardziej pstrokato niż szczególnie estetycznie. Najbardziej efektownie prezentuje się tryb FPP (dostępny dla pracowników i klientów), ale po pierwsze - ruch kamery jest w nim zbyt chaotyczny i rwany, po drugie zaś - korzyści z tego trybu są tak naprawdę żadne, szkoda tracić czas na taki sposób obserwowania życia centrum.

Towar przeterminowany

MT 2 to po prostu kolejny zwykły tycoon, nieszczególnie porywający tematyką (przynajmniej jeśli o mnie idzie), wykonany najzupełniej przeciętnie. Dobrze przynajmniej, że jest lepszy od poprzednika, ale to dlatego, że pierwszy *Mall Tycoon* był totalną porażką.

To nad tym ubolewał Erich Fromm.

Mall Tycoon 2 — **5**

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Fusion Digital
Dystrybutor: Global Star Software

⊕ dobra dla początkujących

⊖ nic nowego
⊖ nieciekawy temat
⊖ kłopoty z interfejsem
⊖ wysokie wymagania

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 6
AUDIO 6

http://malltycoon2.com

Luxury Liner Tycoon

A wieczorkiem czas na dyskę!

Parostatkiem, la, la, la...

Podczas poszukiwań inspiracji do kolejnych gier twórcy sięgają po coraz bardziej nietypowe i egzotyczne pomysły. Luxury Liner Tycoon - czyli tycoon, w którym **zarządzamy liniowym transatlantykiem**, to dla mnie jeden z nowych i oryginalnych pomysłów, tym bardziej ciekawy, że pojawił się w momencie renesansu pasażerskich rejsów oceanicznych. To jego plus!

Na pokładzie

Szkoda, że poza pomysłem nań LLT nie zaskakuje niczym niespotykanym już we wcześniejszych tycoonach. Gra oferuje trzy tryby rozgrywki – karierę, czyli ciąg następujących po sobie scenariuszy, scenariusz pojedynczy oraz tryb swobodny, bez żadnych określonych zadań. Jeśli założenia scenariusza nie narzucają wyboru konkretnego statku - musisz go kupić, wyposażyć w kabiny pasażerskie i miejsca, takie jak restauracje, kasyna, baseny czy toalety. To mozolny proces, ale pozwala on stworzyć taki statek, jaki sobie wymarzysz. Poza tym zatrudniasz załogę (m.in. kapitana, kelnerów czy oficera medycznego, który chroni twoich pasażerów przed dolegliwościami choroby morskiej), określasz trasę rejsu, dbasz o odpowiednią promocję organizowanej przez ciebie wycieczki.

U steru

Interfejs LLT to średniak, w którym można się odnaleźć po kilkunastu minutach grania. Mimo to nigdy nie sprawia on wrażenia takiego, jaki poddaje się graczowi i służy mu – zawsze musisz kliknąć co najmniej o raz więcej, niż byś tego chciał. Kłopot sprawia też tutaj kamera, która nie obraca się dookoła środka ekranu (czego intuicyjnie się oczekuje), a przechyla się w lewo lub prawo w punkcie, w którym znajduje się obserwator. W efekcie jeśli chcesz zobaczyć, co się dzieje np. za mostkiem, musisz go „obejść", tak jak w FPP-kach, i nie możesz zwyczajnie obrócić kamerę tak jak w większości tycoonów z grafiką 3D.

Dym z komina

Graficznie LLT prezentuje się przeciętnie, choć gra wykorzystuje zestaw narzędzi graficznych RenederWare (ten sam, na którym powstało *GTA3!!!*). Mimo graficznych uproszczeń gra jest miła dla oka, bo głównie pokazuje morze i majestatycznie sunący po falach statek. **Plus stawiam też za muzykę** - elegancko jazzującą, co pasuje do luksusowej tematyki gry.

Cała naprzód?

Gdyby za LLT wzięła się jakaś solidniejsza firma (z większym budżetem), mogłaby to być całkiem niezła gra - temat jest bowiem ciekawy i nadaje się do wykorzystania w „tajkunie". **Niestety mimo ładnego ekranu tytułowego, od pierwszej chwili czuć, że jest to kolejny seryjny produkt wypuszczony na rynek przez Global Software po to, by zarobić nieco na fanach gatunku.** Przynajmniej pomysł jest oryginalny...

Planowanie podróży to duża frajda - szkoda, że to podróż wirtualna...

Lucury Liner Tycoon — **6+**

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Virtual Playground
Dystrybutor: Global Star Software

⊕ ładne obrazki
⊕ oryginalny pomysł

⊖ niski poziom skomplikowania
⊖ długie ładowanie scenariuszy

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 6
AUDIO 7

www.globalstarsoftware.com/games/luxuryliner/pc

Tajkuniarze wszystkich branż łączcie się!!!

GATUNEK: SYMULATOR

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004

■ Allor

Choć temat kolejnictwa w naszym kraju kojarzy się przede wszystkim z protestami, pociągi to także jeden z częściej spotykanych obszarów zainteresowań wśród osobników płci męskiej. No, choćby takie modele...

Jeszcze nie tak dawno mówiło się wręcz, że **ojcowie kupują synom kolejki tylko po to, by sami się mogli nimi pobawić.** W czasach bardziej komputerowych zwyczaj ten zanika, bo zamiast bawić się w rozkładanie torów czy odkurzanie makiet, lepiej po prostu uruchomić odpowiednią grę. Oszczędność czasu i co znacznie ważniejsze - funduszy ogromna. Nie mówiąc o spokoju ducha, bo komputer służy przecież głównie do pracy, więc jego zakup czy rozbudowa nie wzbudzają podejrzeń a nawet skromne M1 w bloku przestaje ograniczać wyobraźnię.

Kolejka w komputerze

Pierwszy Trainz, opisywany mniej więcej dwa lata temu, był **takim właśnie przeniesieniem modelu kolejki na ekran komputera.** Można było tworzyć dowolne trasy za pomocą znajdującego się w zestawie edytora, urozmaicać je budynkami i roślinnością, dodawać zbiorniki wodne, przerzucać nad nimi mosty, wybierać warunki pogodowe... Możliwości było sporo, a przy tym całość zaopatrzona została w bardzo intuicyjny interfejs, dzięki czemu prostą trasę projektowało się w godzinę - łącznie z otoczeniem. Nawet drogę z jeżdżącymi po niej samochodami po prostu rysowało się ją myszką.

Ale bardzo dobry edytor i atrakcyjny wygląd były tylko jedną stroną medalu. Drugą, już mniej pozytywną, tworzyły misje. Konkretnie ich brak. Trainz był tak wierny makietom i modelom, że **na tych wspaniałych trasach nie było zwyczajnie nic do roboty.** Zero zadań, zero wyzwań, nic! I choć dla zagorzałych zwolenników miniaturowego kolejnictwa takie podejście było pewnie jak najbardziej naturalne, od gier komputerowych zwykło się oczekiwać czegoś więcej.

Takie bezcelowe jeżdżenie szybko się nudziło, zwłaszcza że bezpośredni konkurent Trainz, czyli *Microsoft Train Simulator* - choć nieporównywalnie trudniejszy, jeśli chodzi o tworzenie nowych tras i zadań oferował dużo więcej: takiego na przykład rozwożenia pasażerów w godzinach szczytu w Japonii czy parogodzinnej przeprawy wielkim, ciężkim składem przez przełęcz w Stanach nie ma nawet co z Trainzem porównywać. Zupełnie inna klasa.

Dwa lata później

Obecnie jednak sytuacja dla twórców Trainz wygląda znacznie lepiej. O nowym *Train Simulatorze* nic bowiem nie słychać, a przez dwa lata ich dzieło mocno się rozrosło i dzięki temu oferuje całkiem przyjemne doznania także miłośnikom prawdziwej kolei. Także tej na węgiel, będącej w poprzedniej części wielką nieobecną (zwłaszcza wobec Latającego Szkota w *MTS*).

Co bardzo istotne, **zmiany wprowadzone w wersji 2004 mają charakter ewolucyjny, a nie rewolucyjny.** Odbija się to wprawdzie na grafice, która obecnie (zwłaszcza w porównaniu do wymagań - ale o tym nieco dalej) jakoś ślinotoku nie powoduje. (Choć i tak została poprawiona, szczególnie widać to w przypadku wody.) Ale za to **zachowano zgodność z większością rozszerzeń przygotowanych przez fanów dla poprzednich edycji gry.** A to oznacza, że **po zarejestrowaniu się na stronie twórców zyskujemy dostęp do setek nowych lokomotyw (co nie znaczy, że ponad pięćdziesiąt dostępnych tuż po zainstalowaniu to mało...) i ponad piętnastu tysięcy dodatkowych tras, obiektów i scenariuszy.** Zwłaszcza te ostatnie docenia się bardzo szybko, bo wraz z grą dostaje się ich **tylko dziesięć** - a to stanowczo za mało!

Maszynistą być...

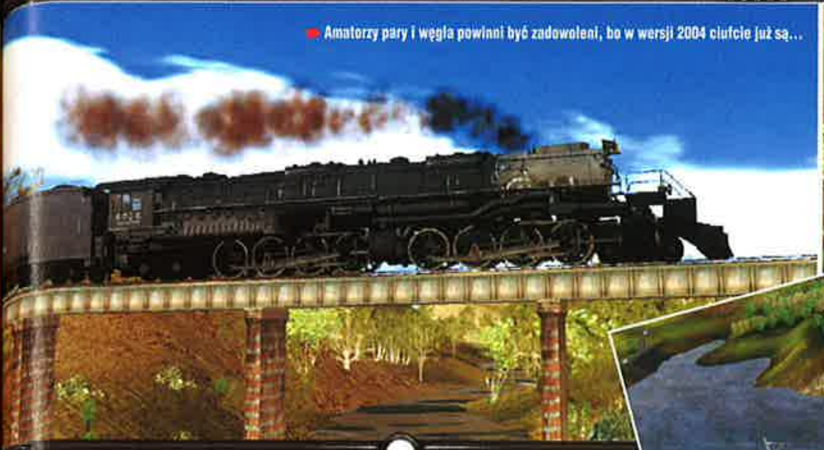
Na szczęście samodzielne stworzenie nowego scenariusza (o ile korzystamy z gotowego terenu) zajmuje tylko **parę chwil.** Potem można wskoczyć do lokomotywy i hajda na trasę! No prawie, bo zanim weźmiemy kilkuset tonowy pociąg we własne ręce, trzeba jeszcze wybrać, w jaki sposób będziemy nim sterowali. Dostępne są dwa: **realistyczny oraz uproszczony,** przypominający zabawę modelami.

W tym ostatnim (zwanym DCC) do ręki dostajemy pokrętło od zasilacza i to za jego pomocą sterujemy kierunkiem i szybkością jazdy. A choć zmianom prędkości towarzyszą realistyczne odgłosy pracy lokomotywy, z rykiem silnika i sykiem powietrza systemu hamulcowego, wszystko dzieje się znacznie szybciej niż w trybie realistycznym: lepiej działają hamulce, składy mają mniejszą bezwładność i ogólnie - mimo pozo-

Symulator? Symulator!

Jeśli marzy się wam coś bardziej swojskiego, a przy tym i bardziej realistycznego, koniecznie odwiedźcie stronę MaSzyny (**http://www.eu07.eu.org/**) Znajdziecie tam polski symulator kolei, który można sobie za free ściągnąć i... właśnie, w tym momencie mogą się zacząć problemy, bo jest to symulator jak najbardziej zgodny z rzeczywistością. Słowem bez instrukcji (takiej prawdziwej, co to maszyniści w małym paluszku mają) się nie obejdzie, ale i ją na stronie znajdziecie. Fakt, graficznie nie powala, ale za to pozwala samemu się przekonać jak to „prosto" ten maszynista ma.

Railroad Simulator: 2004



Amatorzy pary i węgla powinni być zadowoleni, bo w wersji 2004 ciufcie już są...

Dodanie modelu ekonomicznego sprawia, że w końcu jest w Trainz co robić.

rów realności - **czuje się w tym wszystkim ducha małych kolejek puszczanych na dywanie w dużym pokoju.**

Zupełnie inne odczucia natomiast towarzyszą jeździe w trybie realistycznym. Zwłaszcza gdy korzystamy z kabiny, bo wtedy można kierować lokomotywą za pomocą znajdujących się w niej dźwigni i przełączników. Fakt, że nie wszystko w niej działa i że w porównaniu do kierowania rzeczywistym EU-07 czy ET-22 pełno jest uproszczeń. Jednakt to w końcu tylko gra dla miłośników kolei, a nie superwierny symulator.

...albo nie być

Mimo to własnoręczne sterowanie pociągami to w Trainz 2004 tylko jedna z opcji pozwalających miło spędzić z grą czas. Równie przyjemne jest także zarządzanie nimi, a wszystko dzięki prostemu w użyciu - a przy tym oferującemu duże możliwości - systemowi wydawania (i kolejkowania) poleceń. Każdemu składowi z maszynistą (bo są i takie, w których maszynisty nie ma - wtedy musimy wziąć sprawy we własne ręce) można bowiem wydawać całkiem sporą gamę poleceń: jedź do A, załaduj towar, jedź do B, wyładuj, jedź do C, odłącz wagony X, jedź do D, dołącz wagony Y, jedź do E, czekaj... Jest nawet opcja zapętlania poleceń, za sprawą czego bez najmniejszych problemów można stworzyć stałe szlaki transportowe!

W dodatku pociągi wcale nie muszą jeździć z powietrzem, bo **w grze zaimplementowano niezły model ekonomiczny.** Pojawiające się w rozgrywce zakłady, np. kopalnie, elektrownie czy rafinerie, z jednej strony - coś produkują, a z drugiej - wymagają do tej produkcji surowców. Nie musimy się przy tym martwić pieniędzmi ani popytem - ograniczają nas jedynie zdolności wydobywcze i produkcyjne poszczególnych zakładów. **A choć model to mocno uproszczony i do gier ekonomicznych nie ma go nawet co porównywać, jednak jako urozmaicenie rozrywki sprawdza się świetnie,** a dbanie np. o stałe zaopatrzenie elektrowni w węgiel z kopalni, która z kolei potrzebuje paliwa z rafinerii - daje naprawdę sporo satysfakcji.

Kontrola biletów?

Tym niemniej w Trainz **ciągle jest jeszcze parę rzeczy, które aż się proszą o ich poprawienie.** Jedne są mniej uciążliwe, jak **zupełny brak pasażerów w modelu ekonomicznym** (akurat regularnie kursujące pociągi pasażerskie i tak spokojnie można zrobić – tyle, że będą one jeździły z powietrzem [coś jak u nas... ale przynajmniej przez to nie strajkują]). **Znacznie gorsze są spore wymagania sprzętowe gry,** zwłaszcza jeśli chodzi o pamięć. **Przy zalecanych 256 MB RAM gra często zaczyna skakać** i pojawia się średnio fajna informacja o doczytywaniu danych, a my obserwujemy tworzenie się świata...

Jest to aż nadto widoczne, gdy przenosimy się pomiędzy pociągami. Najgorsze jednak jest to, **że takie sytuacje zdarzają się również podczas prowadzenia pociągu.** Wystarczy, że z przeciwka nadjedzie inny skład, a skakanie mamy zapewnione. A gdy przez przypadek pociągi na przykład mijają się na stacji (ogólnie - miejsce z większą liczbą widocznych obiektów) - nie dość, że gra niemiłosiernie skacze, to jeszcze obserwujemy, jak engine upraszcza obiekty, które wyglądają przez to, jakby się mutowały. Zresztą efekty upraszczania widoczne są i w trakcie normalnej jazdy, a do torów nagle się urywających czy wjeżdżających w jakieś pagórki (które na naszych oczach znikają) trzeba się po prostu przyzwyczaić.

Wraz z dokładaniem pamięci problem z doczytywaniem staje się coraz mniej istotny, a szybsza karta graficzna zakończy kłopoty z ograniczeniem detali. **Na to jednak, co gra oferuje w zamian, wymagania ma zbyt duże.**

Do zobaczenia w 2006?

Największą wadą gry jednak pozostaje ciągle niewielka liczba od razu (po jej zainstalowaniu) dostępnych scenariuszy. Nie każdy ma w końcu zacięcie do tworzenia własnych map czy dostęp do Netu, a bez tego ostatniego gra szybko się znudzi. Tym niemniej **wersja 2004 to spory krok w dobrym kierunku i jeśli tylko twórcy nadal będą nad tytułem pracowali, następna edycja Trainz powinna zdetronizować *Train Simulatora*.** Bo póki co - jeśli ktoś marzy przede wszystkim o wskoczeniu w skórę maszynisty, a nie uśmiecha mu się szukanie dodatkowych scenariuszy w Sieci - gra Microsoftu będzie - mimo wieku - wyborem lepszym.

Z drugiej jednak strony, miłośnicy tworzenia własnych tras i kierowania wieloma pociągami naraz już teraz nie mają się nad czym zastanawiać, bo **pod tym względem Trainz 2004 jest po prostu bezkonkurencyjny.** Wybór zależy od tego, na czym wam bardziej zależy.

Wersja 2004 to spory krok w dobrym kierunku i jeśli tylko twórcy nadal będą nad tytułem pracowali, następna edycja Trainz powinna zdetronizować Train Simulatora.

7

WYMAGANIA
Win: 9x/Me/00/XP
Procesor: PIII 733 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Auran
Dystrybutor: CD Projekt

- ⊕ niezły moduł maszynisty
- ⊕ parę gotowych scenariuszy
- ⊕ bardzo dobry edytor
- ⊕ mnóstwo modułów online
- ⊖ za mało gotowych scenariuszy
- ⊖ słabo rozwiązane pociągi pasażerskie
- ⊖ duże wymagania sprzętowe

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	7
AUDIO	7

www.auran.com

...ale poza ciufciami jest też i sprzęt znacznie nowocześniejszy.

Edytor jest bardzo prosty w użyciu, ale możliwości ma, że ho-ho!

GATUNEK: TPP

Conan: The Dark Axe

■ CormaC

Od razu zdradzę, że gra Conan: The Dark Axe przypadła mi do gustu niemal pod każdym względem. Do Roberta E. Howarda mam wielki sentyment, bo choć nie był pisarzem wielkim pod względem warsztatu literackiego, jego twórczość wprowadziła mnie w przebogaty świat fantasy (a i ogromnego wkładu w rozwój gatunku odmówić Teksańczykowi trudno). Jak widać, już na „dzień dobry" gra zyskała u mnie spory plus. Szybko się okazało, że licencja nie jest jedyną zaletą dzieła studia Cauldron.

Na Croma! - wyrwała się zza zaciśniętych zębów Conana cicha klątwa, a dłonie odruchowo mocniej zacisnęły się na wodzach, gdy zza wzgórza wyłoniła się jego ojczysta wioska. Szeroko otwartym z niedowierzania oczom barbarzyńcy ukazał się widok jak z koszmaru - plamy zakrzepłej krwi na piasku, nienaturalnie powykręcane zwłoki, niektóre tlące się jeszcze. I żadnych oznak życia wśród dymiących zgliszcz, poza pałętającymi się po pobojowisku kundlami. Tu nie stoczono boju, tu dokonano rzezi. Przed oczyma Cymmerianina stanął obraz pędzących co koń wyskoczy jeźdźców, którzy minęli go u wodopoju, w drodze do osady. Obrócił posępny wzrok ku odległym szczytom Czarnych Gór, w kierunku których oddalili się mordercy jego krewnych. Teraz pochowa zabitych. Później, choć znużony podróżą, znów przypasze miecz, wsiądzie na koń i ruszy za nimi. Mogą uciekać. On nie spocznie, póki ostatni z tych psów nie wykrwawi się u jego stóp.

Kordava - jedyny etap dający złudzenie wolności.

Tak zaczyna się jedna z wielu legend, jakimi obrosło imię Conana z Cymmerii - wielkiego czarnowłosego barbarzyńcy, walecznego awanturnika, najemnika, złodzieja, pirata, pogromcy ludzi i potworów, króla potężnego królestwa Aquillonii. Tajemniczy jeźdźcy zaiste trafili na niewłaściwą osadę... Nie wybrali jej jednak na chybił-trafił. Przyszli po coś konkretnego. Conan wkrótce dowie się, że jego bliskich nie pomordowali zwykli rabusie i że zaplątał się w coś dużo większego, niż mu się wydawało. Będzie musiał stawić czoło tajemnemu Kultowi Sępa i jego głównemu kapłanowi, palącemu się wręcz do przejęcia władzy nad światem. Ech, ci kapłani...

Na tej arenie w zaświatach barbarzyńca walczy o powrót do świata żywych.

Rune na sterydach

Powiem wprost, i wcale się tego nie wstydzę, że lubię nieskomplikowane gry akcji oparte na schemacie „spasiony-wojownik-z-wielkim-mieczem-kroczy-dostojnie-przed-siebie-i-morduje-morduje-morduje". Na mojej

prywatnej liście najlepszych gier wciąż dzielnie trzyma się *Rune*, którego przechodziłem z zapartym tchem. **Conan jest pod pewnym względem lepszy od *Rune'a*. Dużo efektowniej prezentuje się w nim walka** - będąca przecież, nie ma co ukrywać - sednem zabawy. Ale first things first, jak mawiają Anglosasi.

Conan: The Dark Axe to, co zapewne zdążyliście już wywnioskować z porównania z *Rune'em*, TPP, z walką na głównym planie. Jest jeszcze wprawdzie szczypta erpegowości, ale na tyle maleńka, by gra nie rościła sobie żadnych pretensji do miana łączącej gatunki. Ten pseudoerpegowy wtręt polega na możliwości

W Kordavie można powalczyć na arenie.

Całkiem niezła fabuła przegoni nas przez sporą połać howardowskiego świata. To zróżnicowanie otoczenia to mocna strona gry

wykupywania nowych kombinacji ciosów i umiejętności za punkty doświadczenia „wyrywane" pokonanym wrogom. Każdego combosa i umiejętność można dwukrotnie upgrade'ować. I to tyle, jeśli chodzi o elementy cRPG - żadnych tabelek, współczynników, ścieżek rozwoju i takich tam „rozwadniaczy akcji", tylko „krew, wszędzie krew", muahahaha! ;)

Świat bogaty...

Całkiem niezła, typowo zresztą conanowa **fabuła** (nie zabrakło oczywiście kobitki do uratowania, tylko czemu graficy poskąpili jej urody? Wyczerpali limit polygonów - i na ryjek nie starczyło?) przegoni nas przez sporą połać howardowskiego świata. **To zróżnicowanie otoczenia to mocna strona gry.** Przejdziemy przez Czarne Góry, zadamy bobu mieszkańcom Pustkowia Piktów, zawitamy do portowego miasta Kordavy. Następnie skierujemy się na południe, przez tajemniczą pustynną Stygię i dżunglę Darfaru zamieszkaną przez ludożercze plemiona, by zakończyć wielką wyprawę w Keshanie, w którym przyjdzie nam dopełnić aktu zemsty. Podróżować będziemy zarówno przez tereny otwarte, jak i klaustrofobiczne plątaniny korytarzy lodowych grot, świątyń wykutych w kamieniu, katakumb i podniebnej twierdzy kultystów. Dosłownie „w 80 dni dookoła świata". Moc wrażeń.

...lecz rozdrobniony

Wadą tego zróżnicowanego świata jest to, że został on bezlitośnie poszatkowany na króciutkie i ciaśniutkie kawałeczki. Ech, marzą się gothikowe przestrzenie niemal pozbawione „szwów". Podziałem na małe etapy okupiona została, jak mniemam, multiplatformowość (gra wyszła nie tylko na PC, lecz także na PS2, Xboksa i GameCube'a). Najgorsze jest to, że ruchy gracza są bardzo ograniczone. **Właściwie cały czas idzie się jak po sznurku, jedną**

To będzie bolało...

przewidzianą ścieżką. I nie da się np. wejść głębiej w las, bo zaraz natkniemy się na jakąś przeszkodę nie do pokonania, choćby w postaci szpaleru drzew czy kupy kamieni. Nieco swobodniej czujemy się w Kordavie, ale to także iluzja, a nie prawdziwa wolność. To zdecydowanie największa wada gry. Pozostałe są już czysto techniczne. Pozwolę je sobie teraz wymienić.

Pseudosejwy

Kiedy tylko się dowiedziałem, że gra jest multiplatformowa, od razu pomyślałem, że będą jakieś „śmieszne sejwy". **Czy do developerów kiedykolwiek dotrze to, że gracze PeCetowi przyzwyczajeni są do normalnego zapisywania stanu gry bez żadnych cudacznych ograniczeń?** Pewnie nie, bo wygodniej jest poczekać, aż się owi gracze od tego odzwyczają, niż włożyć nieco więcej wysiłku w przygotowanie wersji blaszakowej danej gry. W Conanie, by zasejwować, trzeba mieć specjalny kamień (jednokrotnego użytku). Kamieni tych naraz można nieść cztery sztuki, a rozmieszczono je po świecie nierównomiernie. Na początku, gdy gracz dopiero się wprawia i często dostaje wciry, długo trzeba się obchodzić bez sejwowania. Pod koniec gry z kolei, kiedy to przeciwnicy zbierają tęgie baty, mogłem sejwować co chwilę. Ba, nawet musiałem, bo nie miałem już gdzie upychać tych śmiesznych kamyków, a szkoda mi było marnować szczodrości i dobrodziejstwa autorów. Z sejwami wiąże się jeszcze jedna „śmiesznostka" - **nie udało mi się ustalić, na jakiej zasadzie sortowane są stany gry.** Ani to alfabetyczne, ani według daty - po prostu przypadkowo. Przekłada się to na denerwujące szukanie za każdym razem najświeższego stanu gry przez porównywanie dat i godzin każdego.

Jedno potężne cięcie mieczyskiem i cztery trupy naraz.

Zezowate oko kamery

Trefna jest też niekiedy praca kamery. Od czasu do czasu ustawia się ona pod takimi kątami, że chce się zakrzyknąć „na Croma!" i dźgnąć odpowiedzialnego za nią programistę prosto w (_!_). Szczęście, że nie dzieje się to aż tak często, aby miało się stać prawdziwą zmorą, zwłaszcza że w walce to zbytnio nie przeszkadza, gdyż Cymmerianin automatycznie namierza najbliższego nieprzyjaciela. **Nieco toporne jest sterowanie.** Nie chodzi

Robert „Conan" Howard

Robert E. Howard, czyli ojciec Conana, urodził się 22 stycznia 1906 roku w Peaster w stanie Teksas. Już w szkole średniej młody Howard bezskutecznie podsyłał własne opowiadania do czasopism. Zadebiutował w 1924 roku opowieścią o neandertalczykach *Spear and Fang* (*Włócznia i Kieł*), które wydrukowane zostało w sławnym później piśmie *Weird Tales*. W tym wielce zasłużonym dla fantastyki periodyku publikowali też autorzy, tacy jak H.P. Lovecraft oraz Robert Bloch. Za debiut Howard dostał całe 18 dolarów.

Po szkole imał się różnych zajęć, ciągle z różnym skutkiem rozsyłając własne opowiadania. Przed rokiem 1930 nawiązał stałą współpracę z *Weird Tales*. W wydaniu z listopada 1932 roku pojawiła się pierwsza z serii popularnych historii o Branie Mak Mornie wodzu Piktów walczącym z Rzymianami. Wydanie z kolejnego miesiąca zapoznało czytelników z Conanem z Cymmerii. Opowiadanie miało tytuł *The Phoenix on the Sword* (*Feniks na Mieczu*) i tak naprawdę było przeróbką innego odrzuconego niegdyś dzieła. Przez następne 4 lata ukazało się w *Weird Tales* 17 opowiadań o Conanie (niektóre w odcinkach).

11 lipca 1936 roku Howard dowiedział się, że jego chora matka nigdy nie obudzi się ze śpiączki. 30-letni wówczas pisarz wsiadł do samochodu zaparkowanego pod domem i strzelił sobie w głowę. Zmarł 8 godzin później. W Cross Plains w Teksasie, w którym spędził dorosłe życie. Otwarto tam później muzeum poświęcone prekursorowi heroic fantasy.

Nieświeży mieszkańcy krypt.

tu o sam dobór klawiszy, jeno o „niepewne" skoki Conana. Nigdy nie miałem pewności, czy barbarzyńca pokona rozpadlinę, czy też będę musiał wracać do zapisu sprzed 20 przeciwników. **Szwankuje też trochę wykrywanie kolizji.** Zdarza się na przykład, że bohater zawisa na krawędzi przeszkody z podkurczonymi jak w czasie skoku nogami i rozwianą grzywą. Raz czy dwa zdarzyło się, że tak już pozostał - i nie docierały do niego ani plugawe wyzwiska, ani groźby wyrafinowanych tortur. Trzeba było reloadować. Po jednej cutscence natomiast zdziwiłem się z

Conan jest pod pewnym względem lepszy od Rune'a. Dużo efektowniej prezentuje się w nim walka

Dżungla na pozór rozległa. W praktyce niestety nie pozwiedzamy sobie...

innego powodu. Otóż, dzielny Cymmerianin nie wpadł na pomysł wyciągnięcia miecza i został przez napastników zakłuty jak prosię. I to właściwie tyle, jeśli chodzi o niedociągnięcia. Teraz dla równowagi będą smaczki.

Princess Leia? A gdzie Han Solo?

Cięcia, pchnięcia i kopniaki

Sianie zniszczenia jest bez wątpienia głównym celem w tej grze. Trzeba przyznać, że **walka jest efektowna i bardzo przyjemna** – zresztą jak mogłoby być inaczej, skoro to właśnie ona ma, obok głównego bohatera, przyciągać graczy. Warto dodać, **że mimo widowiskowości i mnogości kombinacji ciosów machanie orężem jest stosunkowo proste** (choć nie aż tak bezczelnie banalne, jak np. w *Enter the Matrix*). Wykorzystywane są do tego 4 fire'y oraz blok - i to wystarczy do wyprowadzenia jednego **z 40 (!) dostępnych w grze ataków.** Większość z nich obejmuje niuanse fechtunku mieczem, pozostałe zaś pokazują niszczycielską siłę toporów oraz buław. Nie wszystkich ruchów uda się wyuczyć, bo zabraknie na to czasu i punktów doświadczenia. Ciosy są naprawdę efektowne, **oczy cieszą zwłaszcza cuda, jakie Conan wyprawia z lekkim jednoręcznym mieczem, podkreślane przez bardzo dobrą animację postaci.**

Różne kombinacje ruchów w różnym stopniu zużywają wytrzymałość barbarzyńcy, a gdy ta spadnie do zera, nie może on łączyć ciosów w sekwencje. Na liście umiejętności znajdziemy ataki bronią na wszystkie właściwie partie ciała przeciwnika: kopniaki, ciosy rękoma, ruchy przełamujące zastawę wroga i pozostawiające go bezbronnym przed następnym uderzeniem, ataki pozwalające zrobić nieco miejsca, gdy przeciwnicy nazbyt się „tulą" do naszego herosa ze wszystkich stron, a także 5 umiejętności ogólnych, np. te zwiększające żywotność czy wytrzymałość.

Mieczem, toporem i... nogą od stołu

Po drodze znajdujemy coraz potężniejszy oręż. Zaczniemy z mieczem wykutym przez ojca barbarzyńcy, potem zaś będziemy mogli się przerzucić na różnej maści jednoręczne i dwuręczne topory, buławy czy moje ulubione narzędzie destrukcji – dwuręczny miecz o dużym zasięgu i takiej też sile przebicia. W przypadku niektórych rodzajów broni, zwłaszcza tego ostatniego, pojawia się jednak zgrzyt: nie wszystkie combosy działają tak jak powinny, a wiele z nich po prostu odmawia współpracy. Miałem niezłą zagwozdkę, gdyż moje upatrzone mieczysko nazwano w grze 'axe swordem'. Hm... to w końcu miecz czy topór? Bo umiejętności władania oboma broniami zostały wyraźnie rozdzielone. Problem w tym, że nie działała lwia część ataków z obu tych grup i trzeba było na chybił-trafił wybierać, w które inwestować cenne punkty doświadczenia. Doszedłem wreszcie do tego, **że z orężem o sporym rozmiarze „nie współpracują" sekwencje zaczynające się od fire-**

Spiekota, piach i wielkie robactwo - uroki Stygii.

'a numer 2. Można to było rozwiązać jakoś lepiej, choćby przez zaznaczenie, jaką bronią wykonamy dane combo.

Są jeszcze dwa rodzaje broni - niejako specjalne. Pierwsza z nich to **noga od stołu** i pojawia się w sympatycznym epizodzie mordobicia knajpianego w Kordavie. Druga zaś to **miecz wykuty przez Atlantów** – mityczna broń, której cztery części znaleźć można, myszkując po planszach. Przyda się ona w sam raz na końcówkę rozgrywki, jako że zadaje ogromne obrażenia. Wystarcza do powalenia niektórych wrogów jednym cięciem. Ostatniego bossa załatwiłem... dwoma ciosami, co akurat było jakąś straszną bzdurą, bo gadzina była ogromna. Jedynym problemem okazało się wyczucie odpowiedniego momentu na „szczelenie" jej w łeb.

O cudzie zmartwychwstania i niezaspokojonych żądzach

Jeśli zdarzy się nam paść w walce, dostajemy jeszcze szansę wybronienia się przed śmiercią na **arenie w zaświatach**. Walczymy bez zbroi i ze zwykłym mieczem. Ofiary losu, które osuną się w przepaść bądź wdepną w pułapkę, nie są godne stanięcia przed obliczem surowego Croma i nieodwołalnie kończą żywot.

Jedna z pułapek czekających na Conana w jaskiniach neandertalczyków.

Epizod knajpianej rozróby.

Jeżeli miałbym się już czepiać czegoś odnośnie walki, wskazałbym jej... **niewystarczającą krwawość**. Aż się prosi o soczyste krwotoki, obcięte głowy (pamiętacie *Barbarian* na 8-bitowce? Tam było to możliwe!) i wyprute flaki (ciekawe, czy znowu będą mnie cytować na jakiejś stronie katolickiej, jak po zapowiedzi *GTA 3*?). Cóż, może dostanę to w drugiej części Conana.

Polygony i Poledouris

Pod względem oprawy graficznej gra prezentuje się nieźle, choć nie oszałamiająco. Podobało mi się intro oraz wszelkie przerywniki renderowane przez engine gry. Wprowadzenie jest długie, nastrojowe, filmowe i bardzo klimatyczne. Ponadto okraszono je odpowiednią dawką conanowego patosu budowanego przez znany z filmów **utwór Basila Poledourisa** oraz głęboki głos kronikarza z offu.

Conana napędza autorski silnik ludzi z Cauldron - całkiem niezły, choć w widoczny sposób ustępuje temu, co mogliśmy podziwiać w demach najnowszych gier. Zarówno świat, jak i postacie cierpią na kanciastość, choć można się pokusić o stwierdzenie, że przyczynia się to poniekąd do surowego conanowego klimatu. Bardzo natomiast rażą zastosowane niekiedy jako tła bitmapy (np. to, co widać za oknem, to zwykła tekstura na ścianie). **Mimo widocznej tu i ówdzie zgrzebności, grafika miewa przebłyski**, choćby w postaci tekstur z opalizującymi szlaczkami zmieniającymi kolory i stopień widoczności w zależności od kąta, pod jakim się patrzy na mur – świetna robota.

Muzyka to miks oryginalnych filmowych ścieżek Basila Poledourisa oraz utworów zręcznie podrabiających jego patetyczny, momentami może nazbyt nadęty styl. **Efekty dźwiękowe to solidna klasa średnia.** Głupawo brzmią jedynie bojowe okrzyki Conana („giń!" itp.) kierowane do demolowanych przedmiotów.

Na Croma! Grać!

Grę mogę z czystym sumieniem polecić nie tylko miłośnikom twórczości Howarda i filmów z Arnie'em, lecz także wszystkim fanom rąbanek TPP. Nie każdy doceni wiernie uchwycony klimat świata Conana czy załapie smaczki serwowane przez autorów (np. przeniesiony z filmu motyw ze znokautowaniem plującego wielbłąda), ale wszyscy powinni się dobrze bawić.

Engine nie jest powalający, ale oferuje przyjemne widoczki.

Czy wiesz, że...

Duży wpływ na twórczość Howarda miały **mitologia i historia celtycka**. Ani bowiem Cymmeria, skąd pochodził Conan, ani też imiona najbardziej znanych bohaterów czy też Piktowie nie zostali przezeń wyssani z palca. **Cymmeria** to tak naprawdę celtycka Kymria, zwana też Kambrią - jedna z dzielnic mitycznego Albionu (czyli Brytanii). Samo imię **Conan** (czyli Wielki) było dość popularne wśród legendarnych celtyckich bohaterów. W doskonałym zbiorze opowiadań *Tygrysy Morza* pojawia się z kolei Celt **Cormac** [hehe] **Mac Art**. Ten bohater ma ewidentny pierwowzór mityczno-historyczny. Dokładnie tak samo nazywał się król Tary (irlandzkie wzgórze - siedziba wielkich władców), panujący ponoć w latach 227-266 n.e.

Kim byli **Piktowie**? Nazwa pochodzi od łacińskiego słowa 'picti', czyli „pomalowani". Piktowie to dziki lud, który zamieszkiwał Kaledonię (Szkocję) i który nie ulękł się kolejnych najeźdźców, regularnie „odwiedzających" Brytanię. Co więcej, po zajęciu wyspy (78 rok n.e.) Rzymianie musieli się odgrodzić od pomalowanych dzikich górali dwoma murami – Hadriana (127 n.e.) i Antonina (142 n.e.). Zaiste musiał to być bitny naród, skoro nawet orły rzymskich legionów połamały sobie na nim szpony.

CD-ACTION 05/2004

Będą ładne czerwone butki z tego smoka.

7+

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 64 MB

Producent: Cauldron
Dystrybutor: TDK Mediactive

⊕ zręcznie uchwycony howardowski klimat
⊕ efektowne i dobrze animowane walki
⊕ duże zróżnicowanie przeciwników

⊖ podział na małe etapy, mizerna swoboda ruchów
⊖ system sejwów
⊖ do bólu liniowa

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	8

www.conangame.com

GATUNEK: RTS

the World War I BATTLEFIELDS

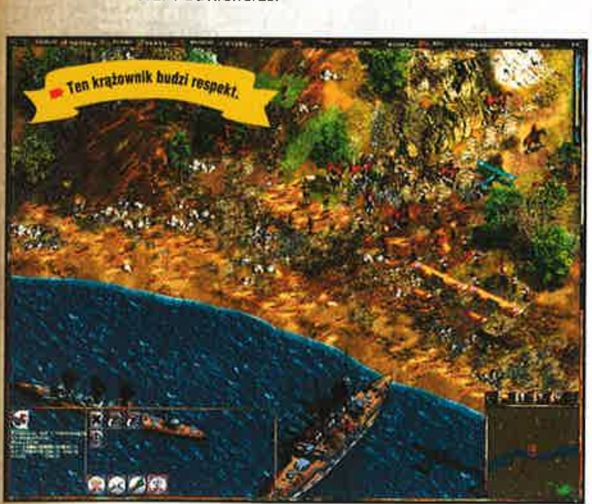
Eld

Dawno nie dane mi było grać w nic sygnowane logo rosyjskiego wydawcy Buka. Powoli zacząłem nawet myśleć, że firma oddała pole bez walki. A tego twórcom (m.in.) dobrych strategii bym nie wybaczył.

Po pewnym zastoju Ruskie jednak kontratakują. Tym razem za cel obrali sobie trochę wyświechtany gatunkowo temat, mianowicie **klasyczny ertees**. Już widzę, jak z niesmakiem kręcicie głowami, ale nosy do góry! Rosjanie po raz nie wiem już który (a ostatnio przy okazji *Sz*) **popisali się inwencją twórczą** i umieścili grę w obszarze historycznym dotąd nieodkrytym dla tysięcy erteesów. Mowa tu o I wojnie światowej.

Zapomniana wojna

Jako reklamy gry wydawcy używają zwrotu **„pierwsza gra oparta w całości o wydarzenia I wojny światowej"**. Faktycznie, do tej pory gdzieś tam czasem w jakiejś grze - jak np. *Empire Earth* – wspominano o tym, ale nie przypominam sobie żadnego RTS-a poświęconego wyłącznie I wojnie światowej. Braki te z nawiązką nadrabia World War I Battlefields.



Na front

Do naszej dyspozycji oddano aż **pięć kampanii**: rosyjską, francuską, niemiecką, austro-węgierską i angielską. Jest także szósta, ale pełni rolę ona tutoriala. Każda z kampanii to **około dziesięć misji**, co daje całkiem sporą w sumie liczbę. Oprócz tego zagrać możemy w pojedyncze misje lub na losowo wybranej mapie.

Trzeba przyznać, że autorzy zadbali o odpowiednią otoczkę. Są tu historyczne ofensywy, bitwy, miejsca oraz oczywiście jednostki. Te ostatnie zostały przygotowane z dużą dbałością o detale. Być może po kontakcie z grą doktoratu z historii nie dostaniecie, popisując się wiadomościami nabytymi w World War I, ale na pewno znacząco wzbogacicie swą wiedzę na ten temat. Zaś, co tu kryć, większość graczy o I wojnie (a właściwie Wielkiej Wojnie, bo cyferkę „I" dostała dopiero po wybuchu tej drugiej) nic nie wie. Ypres, Verdun, debiut czołgów – i dalej to właściwie już nic... prawda? A tymczasem historia Wielkiej Wojny fascynująca i bogata w wydarzenia. Warto ją poznać.

Standard, ale...

World War I jest sztandarowym przykładem klasycznego erteesa. Gra w żadnym stopniu nie wybiega poza to, co znamy z innych tego typu. Reguła „zgromadź jak najwięcej surowców, wyprodukuj jak największą armię i spuść lanie przeciwnikowi" sprawdza się tu w stu procentach. Jedyne, co działa na korzyść World War I, to wielkość tej gry, a także tło historyczne.

Całkiem dobry ertees osadzony w realiach I wojny światowej, jednak bez większego polotu.

Ropy i prądu!

Jeśli chodzi o część ekonomiczną gry, największą uwagę przykuwają **surowce**. Jest ich **aż sześć**. Obok tych „tradycyjnych", czyli złota, żelaza, żywności i drewna, są dwa, które możemy uznać za znak czasów, w jakich toczy się gra. Chodzi o **ropę oraz elektryczność**. Powstająca w elektrowni energia przyspiesza produkcję jednostek oraz jest wymagana do kolejnych ulepszeń. Co ciekawe, w trakcie gry elektrownia może... się zestarzeć. Brzmi to trochę niedorzecznie, ale tak jest w istocie. Musimy cały czas kontrolować jej stan i w razie potrzeby zbudować nową lub udoskonalić starą.

Ropa wydobywana w szybach naftowych jest równie ważnym surowcem. Dzięki niej latają samoloty, możemy budować i ulepszać niektóre budowle. Nie wiem tak do końca, co ma ropa do - powiedzmy - cegły, ale niech to pozostanie tajemnicą twórców.

Ciekawym rozwiązaniem wpływającym na ekonomię jest również to, że **wznosić budowle oraz pracować mogą zarówno robotnicy, jak i żołnierze.** Oczywiście budowanie czy wydobywanie w przypadku żołnierzy trwa dłużej, ale za to budowle są wówczas chronione przez uzbrojonych siepaczy. Na zakończenie trzeba wspomnieć **o naprawdę dużej ilości wynalazków, jakie widnieją na drzewku rozwoju.**

...I ulepszeń!

Upgrade'y powstają głównie w Akademii Nauk oraz Akademii Wojskowej. W tym pierwszym miejscu możemy wynaleźć ulepszenia "ekonomiczne", takie jak chociażby nowy typ cegły (zwiększa wytrzymałość

7

WYMAGANIA
Win: 95/98/NT/2000
Procesor: PIII 600
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Buka
Dystrybutor: Cenega

⊕ gra osadzona w realiach I wojny światowej
⊕ sporo jednostek
⊕ niezłe wybuchy i mapy
⊕ rozbudowane drzewko rozwoju

⊖ klasyczny RTS
⊖ muzyka i speeche

GRYWALNOŚĆ		7
VIDEO		8
AUDIO		4

www.entente.net

budynków), murarka warstwowa (także wytrzymałość budynków), środki owadobójcze (zwiększona produkcja żywności), odwszawianie (leczy jednostki) i szczepienie (podnosi poziom zdrowia jednostek). W Akademii Wojskowej natomiast pracujemy nad wynalazkami ściśle związanymi z wojną, czyli np. nowoczesny zamek karabinu/armat (większa szybkostrzelność piechocińców), pasza dla koni (podnosi zdrowie i prędkość kawalerii), nowoczesne metody wytopu (większe tempo produkcji okrętów) i zestaw obrony przeciwgazowej (nazwa mówi wszystko). Ulepszyć możemy także niemal każdy budynek. Przykładowo elektrownię modyfikujemy, poprawiając warunki pracy oraz zwiększając liczbę pracowników, co w rezultacie owocuje większą wydajnością.

Na polu bitwy

Jednostki bojowe generalnie podzielono tu na sześć kategorii: piechotę, kawalerię, lotnictwo, marynarkę, artylerię i broń pancerną. Tu również nie zabrakło ciekawostek. Jedną z nich jest to, że **strzelanie powoduje uszczuplenie zapasów żelaza.** W sumie jest to logiczne i wręcz zaskakujące, że dotąd w erteesach raczej niespotykane. Dużą rolę na polu walki odgrywają oficerowie, którzy kierują oddziałami. Taki oddział dostaje dodatkowe premie do ataku i obrony. W oddziale może nawet być kilku oficerów, ale ich umiejętności nie sumują się.

Oddział może liczyć aż 126 jednostek, co jest ewenementem nawet jak na taki gatunek gier. Nic zatem dziwnego, że **bitwy w World War I są olbrzymie. Wedle tekstu na pudełku, może w nich brać udział do 20 tysięcy jednostek!** Przyznam szczerze, że nie bardzo widzę w tym wszystkim sens, bo już w bitwach, w których brało udział tak kilka/kilkanaście razy mniej oddziałów, miałem kłopoty z orientacją. **Oczywiście to wszystko świetnie wygląda, ma się uczucie uczestniczenia w czymś szczególnym, ale tak naprawdę to jest to zwykła sieczka, którą wygrywa lepiej (czytaj ciężej) uzbrojony i liczniejszy.**

W grze znajdziemy sporo ciekawych jednostek, chociażby takie bataliony kobiece walczące w armii rosyjskiej albo miotacze ognia (one też debiutowały bojowo w czasie I wojny) czy piechota senegalska, walcząca po stronie Francuzów (Senegalczycy walczyli w tym wojsku także podczas II wojny światowej). Nad polami bitew snują się Fokkery i Farmany, a po morzach pływają niszczyciele klasy Novik czy krążowniki Tiger.

Jodłujący piwosz

Szkoda, że **w sumie niezła gra ma tak słabą oprawę dźwiękową i chodzi mi zarówno o muzykę, jak i speeche.** Najczęściej słyszymy jakieś ambientowe, naładowane elektroniką wariacje, które pasują do tej gry tak jak określenie 'galacticos' do polskich piłkarzy. Speeche są chyba jeszcze gorsze. Jednostki coś tam pomrukują w odpowiednich językach, ale robią to w katastroficznym stylu. Posłuchajcie, co mówią Niemcy! Ten żołnierski język aż się prosi o zdecydowanego, szorstkiego lektora, a tymczasem jakiś transwestyta coś tam sobie zniewieściałym głosikiem gada! Jak makabryczny jest to tembr, nie sposób opisać! ŻENADA!

Lepiej jest z grafiką, choć i ona mogłaby być staranniejsza. Podobają mi się przede wszystkim wybuchy, ogień oraz w nieco mniejszym stopniu same mapy. Przyjemnie się patrzy, gdy pocisk artyleryjski uderza w ziemię i wyrzuca w górę fontannę błota. Mapy przyciągają wzrok ładnymi drzewami i budynkami. W tych elementach zadbano o najmniejsze szczegóły. Same jednak **jednostki, a raczej sposób ich animacji są trochę drętwe.** Od erteesów w dzisiejszych czasach wymagam trochę więcej.

Ententa [fr.] - nazwa porozumień zawartych między Francją, Rosją i Wielką Brytanią przed I wojną światową. Zadaniem porozumienia było przeciwstawienie się trójprzymierzu. W 1893 r. powstało przymierze francusko-rosyjskie. Później w 1904 r. brytyjsko-francuskie (entente cordiale). Ustalono strefy wpływów sygnatariuszy, głównie w Afryce, usuwając zasadnicze sprzeczności między nimi i umożliwiając im wspólną politykę wobec Niemiec. Na podstawie entente cordiale (serdeczne porozumienie) zawarta została w 1911 r. francusko-brytyjska konwencja wojskowa, w razie konfliktu przewidująca wysłanie do Francji brytyjskiego korpusu ekspedycyjnego (co w 1912 r. uściślono wymianą not dotyczących postępowania w razie wybuchu wojny i zrealizowano w sierpniu 1914 r.). Entente cordiale umożliwiła prowadzenie wspólnej polityki przeciw Niemcom i była kolejnym etapem na drodze do utworzenia trójporozumienia Francji, Rosji i Wielkiej Brytanii. Podczas I wojny światowej wokół Ententy skupiła się koalicja 25 państw walczących przeciwko państwom centralnym.

A tak przy okazji...

...warto wspomnieć o drobiazgu, który trochę mnie skonfudował, mianowicie na opakowaniu jak wół jest napisane *„profesjonalna polska wersja językowa na dwóch płytach CD!”*. Tymczasem w pudełku jest **tylko jeden krążek** i próżno szukać drugiej sztuki, chociaż miejsce na cedek jest. Dziwne, tym bardziej że gra chodzi bez problemu.

Wojna dobiega końca

Tak jak napisałem na początku - **gra budzi we mnie sprzeczne uczucia.** Z jednej strony, podoba mi się jej tematyka oraz rozmach, z jakim wykonano World War I, szczególnie aspekt ekonomiczny. Mimo wszystko nie jest to gra tak wspaniała jak produkcje gatunku pokroju *Age Of Empires* chociażby. **Gra się w World War I przyjemnie, ale nie wykracza on poza schematy gatunku.** Kto lubi erteesy oraz I wojnę światową, może śmiało skosztować.

GATUNEK: RTS/SIM

998 Pogromcy Ognia

■ Qn`ik

Zacznijmy od tego, co najbardziej widoczne - pudełko z 998: Pogromcami Ognia kosztuje (cena oficjalna, pewnie w przeróżnych sklepach będą specjalne promocje) 80 złotych i zawiera - poza tekturką - pudełko á la DVD, instrukcję oraz płytę z grą.

Na dobry początek wada - do instrukcji wkradł się błąd, który może nieco zdezorientować początkującego gracza. Otóż, jest tam **informacja, jakoby znak zapytania przy portrecie postaci oznaczał, że jest ona nieprzytomna, a czerwony krzyż z kolei, że strażak narażony jest na oparzenia.** W rzeczywistości znak zapytania oznacza, że postać nie ma przydzielonego zadania (i się nudzi), a czerwony krzyż - że już jest nieprzytomna.

Jeśli chodzi o wady, rzuciły mi się w oczy jeszcze dwie - **okropnie długa instalacja** (w angielskiej wersji chyba tyle nie trwała, nie wiem, czym jest to spowodowane) oraz **brak skalowania wielkości czcionek.**

Oznacza to, że jeśli mamy potężny sprzęt i wybierzemy rozdzielczość 1024 x 768, literki na ekranie będą wręcz mikroskopijne i w żaden sposób nie można tego zmienić. Te komunikaty nie są jednak na tyle ważne, aby nie czytanie ich w jakikolwiek sposób utrudniało grę.

Reszta lokalizacji nie budzi już moich zastrzeżeń. Może nie widać w niej zbyt wielkiego polotu, ale ekipa odwaliła kawał porządnej roboty. Stąd też ocena w stopce to ósemka. A mogłaby być dziewiątka - gdyby lokalizatorzy pokusili się o stworzenie polskich wersji wozów strażackich (w grze znajdziemy amerykańskie, angielskie, francuskie i niemieckie). Nie należy jednak wymagać aż tak dużych nakładów pracy - Polska wciąż jest za małym rynkiem, by silić się na tak duże i kosztowne projekty.

Na koniec krótko - moją recenzję tej gry mogliście przeczytać w CDA 11/03 (dostała ocenę 7+, głównie ze względu na to, że jest dość krótka), więc zachęcać do niej już bardziej nie zamierzam. Napiszę tylko, że **spolszczenie w niczym jej nie zaszkodziło i nawet dobrze znający angielski malkontenci nie muszą się silić na próby zdobycia wersji oryginalnej - po prostu nie warto, ta zlokalizowana jest równie dobra.**

8

WYMAGANIA
Win: 98/ME/00/XP
Procesor: P500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB
Cena: 80 zł

Producent: Monte Cristo
Dystrybutor: Cenega

⊕ niezły głos lektora w scenach przerywnikowych
⊕ solidnie zrobiona lokalizacja
⊖ brak skalowania czcionek do rozdzielczości
⊖ błąd (merytoryczny) w instrukcji

www.montecristogames.com

GATUNEK: STRATEGIA

Disciples II Powrót Galleana

■ Krzysztof "Sir Torpeda" Tomicz

Disciples II: Powrót Galleana to tak naprawdę dwa dodatki (Disciples II: Sługy Ciemności i Disciples II: Strażnicy Światła) zawierające jednocześnie podstawową wersję gry. Wydane w naszym kraju pod wspólnym tytułem w serii *eXtra Gra: Premiery*.

W zestawie znajdują się dwie płyty z grą, krótka instrukcja (a raczej broszurka), pudełko i kilkunastostronicowe czasopismo informujące o następnym tytule, jaki ukaże się w tej serii wydawniczej.

Pismo to zawiera jednocześnie krótki poradnik do gry - traktować więc je można jako rozszerzenie instrukcji. Wkradły się do niej niestety drobne literówki, przez co odnosi się wrażenie, że początek poradnika powinien jeszcze raz trafić do zredagowania, gdyż miejscami jest za mało przejrzysty.

Podobne uwagi mam do instrukcji, która składa się z ośmiu stron formatu A5 (z okładkami), z czego tylko na czterech znajdują się przydatne gra-czowi informacje. Rozumiem też fakt, że nie miało to być piękne opowiadanie zadziwiające czytelnika wyszukanymi sformułowaniami - jedynym zadaniem książeczek tego typu jest po prostu nauka obsługi gry, ale dlaczego zdarzają się zdania, w których 5 razy użyto wyrazu „jednostka"? Dla tych, którzy nie mieli styczności z *Disciples II: Mrocznym Proroctwem*, załączono pełną instrukcję tego tytułu w formacie PDF.

O polonizacji samej gry nie można powiedzieć nic złego. Kwestie mówione zrealizowane są dobrze - można by rzec, że tworzą odpowiedni klimat. Jedynie dialogi postaci w samej grze bywają czasem nieco sztywne. Pomniejsze błędy, na które się natknąłem, to nie przetłumaczenie jednej opcji w „edytorze konfiguracji", angielskie nazwy ataków podczas importowania bohaterów do kampanii (chociaż w grze już nie ma tego problemu) i użycie rodzaju męskiego w przypadku postaci mówiącej, która była elfem-kobietą.

Po zapłaceniu **trzydziestu złotych** dostajemy naprawdę porządny produkt, który dostarczy nam wielu godzin wspaniałej zabawy w profesjonalnej, polskiej wersji językowej.

6+

WYMAGANIA
Win: 9x/ME/2000/XP
Procesor: P II 233 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: wymagany
Cena: 30 zł

Producent: Strategy First
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ przetłumaczona bez większych błędów
⊕ w sumie dostaje się trzy tytuły w jednym
⊕ cena
⊖ niezbyt obszerna instrukcja

http://www.disciples2.com

PL

ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

GATUNEK: cRPG

O dobrej polonizacji gry świadczy kilka elementów. Dwa najważniejsze to rzetelnie przetłumaczona tekstowa strona projektu (dialogi postaci, opisy przedmiotów, menusy) oraz profesjonalni lektorzy, czyli tacy, którzy sprawiają, że po 2 minutach ich "występów" nie tęsknimy do oryginalnej wersji gry. Dodatkowo dla nas – tych, którzy płacą ciężką gotówkę za rynkowe hity, nie bez znaczenia jest też pozostała zawartość pudełka. Porządnie wydana instrukcja, rzetelny poradnik, niekiedy dodatkowe gadżety.

Czarny Iwan

W grze Świątynia Pierwotnego Zła (Temple of Elemental Evil), którą w Polsce wydał CD Projekt, wszystkie wspomniane elementy stoją na najwyższym poziomie. Menusy postaci, okna dialogowe, rozbudowana instrukcja, która jest dostępna z poziomu gry (system hypelinków pozwala błyskawicznie przemieszczać się pomiędzy hasłami), wszystkie wspomniane opcje tekstowe zostały sumiennie i dokładnie przetłumaczone. **Szukałem uparcie literówek i potknięć w przekładzie**, wypatrywałem oczęta za zapomnianym ogonkiem pod "a" lub "e", **ale nie udało mi się nic znaleźć**, mimo że doszedłem do trzeciego poziomu samej Świątyni Zła. Podobnie dobrą cenzurkę trzeba wystawić zaangażowaniu i profesjonalizmowi lektorów. To, że mamy tu tuzów polskiej sceny teatralnej i filmowej, na pewno nie jest bez znaczenia (Piotr Fronczewski, Adam Ferency, Jacek Kawalec i inni), jednak i pozostali prezentują bardzo wysoki poziom. **Nawet przez moment nie miałem wrażenia, że teksty są czytane z kartki.** Barwą głosu czy jego modulacją oddano zgrabnie i przekonująco charakter każdej z postaci. Uchroniono się również przed tłumaczeniami nazw własnych (kto czytał *Władcę Pierścieni* w przekładzie Łozińskiego, ten wie, jak to boli). ;) Na trzeciej, bonusowej płycie znajdziemy wiele wartościowych dodatków. Poza tym jest tutaj obszerny poradnik w formacie *.rtf., zestaw modów, tapety i grafiki z gry. Jest też łatka, która przywraca "dom uciech" w Nulb...

Dwie wersje

Warto również zwrócić uwagę, że CD Projekt postarał się o właściwą oprawę projektu. Nie szata zdobi... grę, ale zarówno wersja standardowa jak i kolekcjonerska na pewno zwracają na siebie uwagę. Wersja kolekcjonerska została wydana w kolorach czarnym i srebrnym. Równie ekskluzywne jest mniejsze opakowanie, w którym znajdują się płyty. **Dla fanów bogata wersja Białego Kruka na pewno będzie miłą i cenną niespodzianką.** W obu wersjach gry, obok instrukcji i poradnika (w Białym Kruku bindowane i na grubym papierze; w wersji standardowej – standardowe książeczki) znajdziemy również mapę okolic Hommlet (**w wersji kolekcjonerskiej na czerpanym papierze**) oraz książkę o świecie Greyhawk.

Ostatnia kwestia to dbałość o szczegóły. Dzięki specjalnie wyprofilowanej tekturze zawartość pudełek nie lata i nie obija się. Niby drobiazg, ale właśnie dzięki takim drobiazgom czujemy się komfortowo. **CD Projekt wprowadza w naszym kraju bardzo wysokie standardy dla konkurencji.** Aż się łezka w oku kręci, gdy człowiek przypomni sobie, jak to drzewiej bywało. Młodszych graczy nie będą straszył, starsi na pewno pamiętają. W każdym razie polska wersja gry na pewno was nie zawiedzie. Z czystym sumieniem gorąco polecam.

A 10-tki nie daję tylko dlatego, żeby mieć te pół punktu w zapasie, jak pojawi się coś jeszcze lepszego.

9+

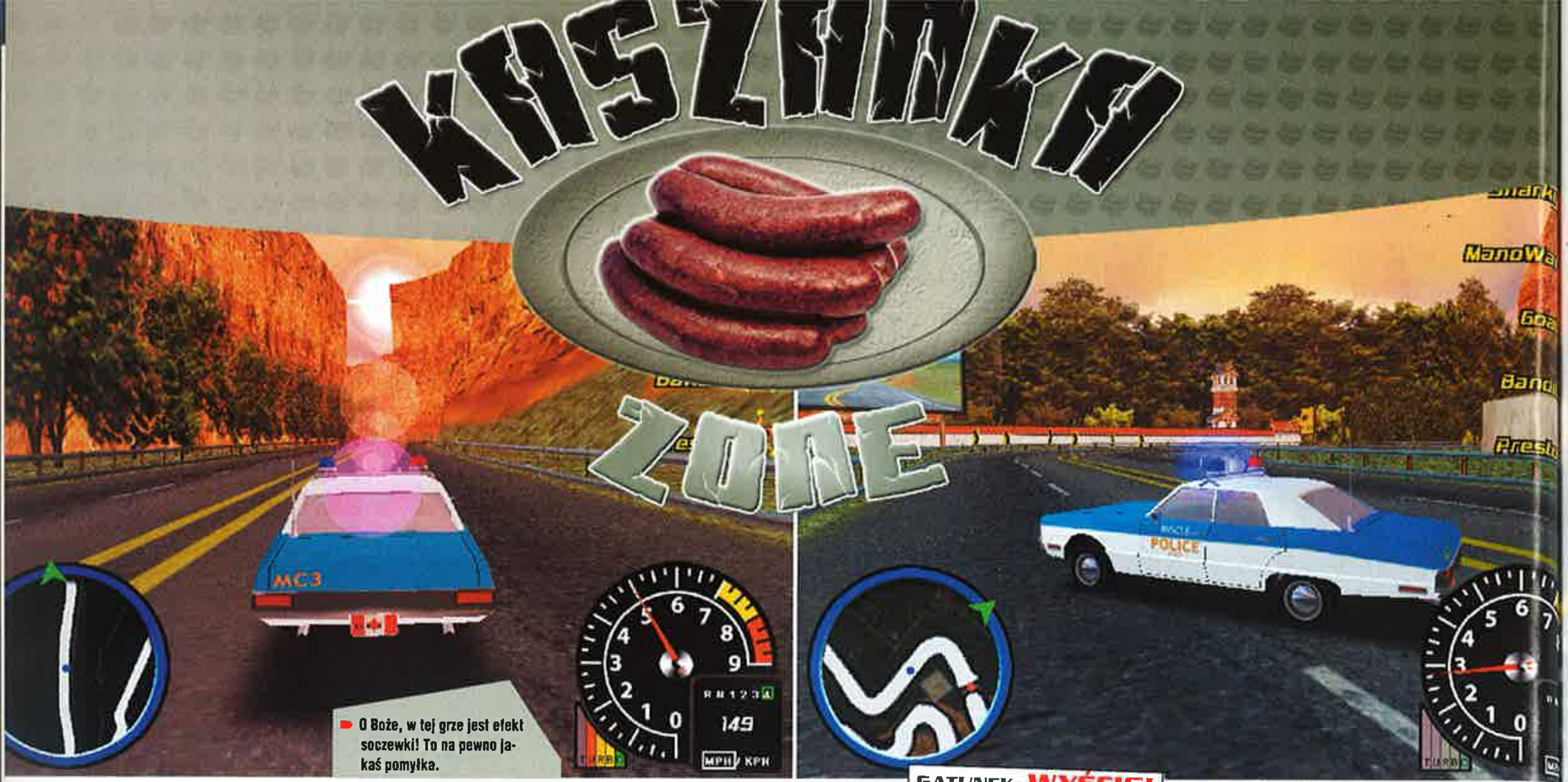
WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB
Cena obu wersji: 129.90

Producent: Troika Games
Dystrybutor: CD Projekt

+ jakość polonizacji
+ świetni profesjonalni lektorzy
+ atrakcyjne dodatki
+ wersja kolekcjonerska

– że tak naprawdę nie ma się czego czepić...

www.greyhawkgame.com



O Boże, w tej grze jest efekt soczewki! To na pewno jakaś pomyłka.

GATUNEK: WYŚCIGI

Muscle Car 3

Qn`ik

Nie widzę żadnej przyjemności w kopaniu leżącego, ale cóż poradzić - skoro już zostałem recenzentem, czasem i takie atrakcje mnie spotykają.

Nie tak dawno temu recenzowałem grę z długim tytułem (całego to nie przytoczę, gdyż zająłby z pół tekstu. Zaczynał się on od pleonazmu 'Outlaw Illegal', zdaje się), która chciała załapać się na modę tuningowanych samochodów, spowodowaną premierą filmu *2 Fast & 2 Furious*. Tym razem - sądząc z tytułu - mamy do czynienia z podobną pozycją, ale skierowaną głównie do mięśniaków. I naprawdę nie wiem, czemu akurat ja ją dostałem - tym bardziej że amatorów „pakerni" w redakcji nie brakuje.

Vanitas

Głupi osiłek to stereotyp całkiem głęboko zakorzeniony w kulturze, w tym i w grach. W Muscle Racerze jednak nie ma co liczyć na widok jakiegokolwiek okazu z tego właśnie gatunku - tytułowych mięśni nie uświadczysz tu nigdzie poza nazwą gry. **Jej treścią są tylko wyścigi i trzeba rzec od razu - bardzo marnej jakości.**

...vanitatum

Najbardziej dziwi mnie to, że **Muscle Car doczekał się już trzeciej odsłony.** Z czystej dziennikarskiej ciekawości poszukałem jego śladów wcześniejszych, których to w Polsce (i nie jestem pewien, czy w Europie) raczej nigdzie nie można było zdobyć. Jak się okazuje - całe szczęście, gdyż gry te prezentowały dokładnie taki poziom jak MC3. Grafika nic się nie zmieniła (już wtedy wyglądała jak wzięta ze średnio udanego shareware'a), a grywalność sięgała takich nizin, że średnia ocen dla tej gry wynosiła niewiele ponad 20% - a to i tak tylko dlatego, że pewnie zawyżył ją jakiś zaprzyjaźniony serwis.

MC3 jest brzydka i głupia. Czy trzeba lepszej rekomendacji?

...et omnia

Trybów rozgrywki w sumie jest **całkiem sporo.** Możemy tu powalczyć w wyścigu pojedynczym czy w jeździe na czas, pobawić się w policjanta oraz wejść do trybu kariery. Nie warto się na niczym specjalnie skupiać. W karierze (niczym sadza) nuda osadza się bardzo grubymi warstwami na monitorze, w trybie wyścigu pojedynczego jest to samo - i dopiero w zabawie w policjantów i przestępców granie nabiera lekkich rumieńców - z frustracji. Bowiem **poziom trudności tego wyścigu jest wyśrubowany** tak dalece, że nie wyobrażam sobie, by ktokolwiek mógł złapać wszystkich przeciwników w określonym tu czasie. Aby zaaresztować jakiegoś kierowcę, trzeba stuknąć jego auto **sześciokrotnie**, ale nie można tego robić pod rząd - bo, z niewiadomych przyczyn, gra na to nie pozwala.

Zatem podróżujemy po planszy w poszukiwaniu samochodów (trzeba zaznaczyć, że niektórzy piraci drogowi jeżdżą bardzo wolno i aby móc ich wsadzić za kratki, należy się wcześniej cofać po trasie). Przy tym powinniśmy się modlić, by któryś z kierowców nie zdecydował się na skręcenie w ścianę i usilne próbowanie przebicia jej zderzakiem - wtedy nie ma nawet możliwości wlepienia takiemu biedakowi mandatu.

...vanitas

Przyznam, że do recenzji, jak i grania w Muscle Car 3 podchodziłem jak mój jamnik do wanny z wodą. Niechęć to w tym przypadku mało powiedziane - **ta gra nie jest po prostu warta ni chwili uwagi.** Jeśli jednak chcecie się umartwiać - nada się w sam raz. Lepiej jednak ominąć ją szerokim łukiem i znaleźć sobie jakieś dużo przyjemniejsze zajęcie. Na przykład wydłubywanie maku z popiołu.

Kup już dziś! ;-)

Muscle Car można bez większych problemów kupić w Polsce - wystarczy tylko dysponować kartą kredytową i dostępem do Internetu. Wystarczy wypełnić formularz i wpłacić 19,99 $ za grę oraz dodatkowo opłatę za przesyłkę. Niestety do Europy dociera tylko FedEx, więc koszt ten wyniesie 42,95 $. W sumie za możliwość pogrania w ową znakomitą produkcję należy zapłacić zaledwie 62,94 $. Okazja!

2

WYMAGANIA
Win: 98/ME/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

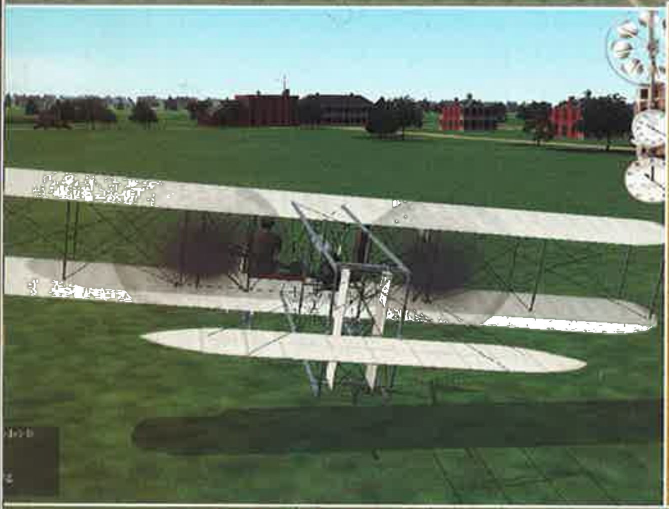
Producent: Global Star Software
Dystrybutor: Global Star Software

⊕ kilka trybów gry

⊖ grafika
⊖ magiczny realizm (nie mylić z realizmem magicznym)
⊖ nie widzę ani jednego powodu, by w grać w MC3
⊖ awaryjna

www.globalstarsoftware.com/mini_sites/MC3/

MANTA
S
perfekcyjnych
sposobów
sterowania
Bomber Pad
▶ Gumowe pokrycie
▶ Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire"
▶ Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP
▶ Proste i łatwe podłączenie (USB)
▶ Wygodne ułożenie w dłoni
▶ 8-kierunkowy pad
▶ 8 przycisków
Kompatybilne z:
PlayStation
PlayStation 2
PC USB
Compressor Supreme
& Evolution Wheel
▶ Kąt obrotu 180 stopni
▶ Kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
▶ W pełni programowalne przyciski
▶ Programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny*
▶ Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
▶ Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
▶ Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
▶ Stylowa kolorystyka dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
▶ Wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
▶ Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami
Nie daj się nabrać
na podróbki.
Kup oryginał
w dobrej cenie!!!
Universal
Double
Shock 2
▶ Zgodny z USB PC i PSX/PS2
▶ 2-osiowe drążki analogowe
▶ 12 przycisków
▶ Pokryte gumą uchwyty
▶ 8-kierunkowy pad
▶ Wybór cyfrowy/analogowy
▶ Zgodny z Direct X 6.0 lub wyższym
▶ Interaktywna wibracja w Windows 98/ME/2000/XP
Dragon
Pad
▶ Precyzyjne odwzorowanie efektów wibracji przy pomocy dwóch wbudowanych silniczków
▶ Dwie 2-osiowe analogowe manetki płynnie kontrolujące kąt 360 stopni
▶ 12 programowalnych przycisków
▶ Gumowe pokrycie
▶ Wygodne ułożenie w dłoni dzięki żłobkowanym gumowym uchwytom
▶ Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire"
▶ 8-kierunkowy pad
▶ Proste i łatwe podłączenie (USB)
▶ Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60



GATUNEK: **SYMULATOR**

First Flight

gem

Chciałem mieć swoją grę. Nieważne, że zupełnie nie wiem, jak to się robi – kumpel trochę wiedział. Nieistotne, że nie miałem na nią pomysłu – miało się coś ruszać i coś się rusza. Chciałem ją zrobić i zarobić, więc nie krzywcie się na cenę 49.95 dolarów amerykańskich.

Widziałem kiedyś *Flight Simulator* czy jakoś tak. To było w 1985 r., u wujka w pracy. Świetny był. Niewypełniona wektorówka, w której trzeba było latać samolotem. Trudna była, więc pomyślałem, że dobrze by było zrobić coś łatwiejszego. Dogadałem się ze Stevenem (ma komputer) i razem siedliśmy do roboty. I amba. Bo co tu zrobić, aby się sprzedało. Naraz patrzę - model samolotu, co to Steve go kleił, jakeśmy zaczynali kolydż. I myślę sobie - na Discovery było coś o 100-leciu lotnictwa. I tych kolesiach, co jako pierwsi latali na początku dwudziestego wieku... Orville i Wilbur Wright - jakoś tak.

Koniec końców mieliśmy to: First Flight. Tytuł wymyślił Steve - powiedział, że to szansą na oderwanie się od ziemi również dla nas. Ja dodałem jeszcze podtytuł **The Wright Experience Flight Simulator**, a Steve - **The most historically and aerodynamically accurate simulations available!** (symulacja najwierniejsza historii i aerodynamice!) Historii - bo w grze do wyboru masz 3 machiny latające: Glidera z 1902 r., Flyera z 1903 r. i Flyera-B z 1911 r. Latasz nimi wprawdzie... no, trochę bez celu - **masz wznieść się w górę i jeśli chcesz - skręcić parę razy oraz wylądować.** Ale za to po wszystkim dostajesz „telegram" ze szczegółami - czas lotu, średnia prędkość, pokonany dystans!

Jesteśmy też wierni fizyce (tak przynajmniej twierdzi Steve). Nie rozumiem tylko, czemu w takim razie ci Wrightowie latali zaledwie kilkaset stóp. Nasz Glider bez najmniejszej ingerencji latał sam przez dobre kilka minut, nim wyrosła przed nim jakaś górka. Fakt, przez chwilę leciał wyraźnie bokiem, ale to chyba za sprawą naszego „wirtualnego systemu symulacji aury". Inny nasz model - Flyer B, kompletnie niekierowany (przepustnica do maksimum, ręce precz od drążków) mógłby w zasadzie lecieć w nieskończoność. Sam wzbił się na ponad kilometr w górę i pewnie stałby się ostatecznie pierwszym satelitą geostacjonarnym, gdyby nie to, że zaczął wychodzić poza skybox i obserwacja stała się cokolwiek utrudniona. Utrudniały ją także przekłamania graficzne, ale to już wina Steve'a.

Zresztą jeśli o grafę chodzi - nie jest ona może zbyt dobra, ale zwróćcie uwagę - to wypełniana wektorówka! Są nawet jakieś obiekty na ziemi! Domki, a nawet - widzicie Fordy T! Odtworzyliśmy także wiernie trzy lokacje - Kitty Hawk, Fort Meyers, College Park. Fakt, wszędzie da się np. wylądować na wodzie - to tylko inny kolor tekstury, a trafienie w dach domu przez chwilę nie wpływa na stan samolotu, ale to dlatego, że chcieliśmy, by było przyjemnie. Przecież zamierzaliśmy uhonorować stulecie lotnictwa! I zarobić...

Nasi zadowoleni klienci:

- *„Jest świetnie: pobawiłem się już chwilę i po raz pierwszy przyłączyłem joystick do mojego laptopa (nigdy wcześniej nie grałem w gry komputerowe) i czy jest, czy nie tak dobrze jak w rzeczach NASA, na pewno daje rodę".*
David Smith, szef Physics Highgate School London

- *"Ten sim jest świetny i dobrze się przy nim bawiłem! Jestem fanem ery pierwszych samolotów, a on naprawdę przeniósł mnie w tamten okres. Wasz sim jest świetny, bezbłędny i można się przy nim świetnie bawić!".*
ArgonV, customer

U nas, w redakcji mawia się, że nie zna życia, kto nie wystawił dziesiątki i jedynki". Pierwszą dychę dane mi było przyznać w 1998 r. - nieśmiertelnemu *Unrealowi*. Jedynka jednak aż do dzisiaj była mi oszczędzona... bo były gry gorsze od waszej. Ale nie za 50 dolarów.... **Dziękuję wam, Bihrle - dzięki waszemu First Flight stałem się pełnoprawnym redaktorem.**

1

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: 1 GHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Bihrle Applied Research
Dystrybutor: Bihrle Applied Research

⊕ nie ma

⊖ model lotu
⊖ oprawa audio-wizualna
⊖ cena

www.mywrightexperience.com

Flight Simulator 2004: Century of Flight

50 dolarów amerykańskich to góra kasy. Można mieć za nią np. *Flight Simulator 2004: Century of Flight* - produkt zdecydowanie najlepszy w klasie, nieporównywalny pod żadnym względem do porażki, jaką jest First Flight. I uwaga, fani 100-lecia lotnictwa - tam również jest Flyer.

www.microsoft.com/games/flightsimulator/

Były gry gorsze. Ale nie za 50 dolarów...

cd-r dvd±r
Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe
1-56
multispeed
Wypali!
Na pewno!
▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
▶ doskonałe wyważenie
▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R
Dyskietki
10 PCS
Cake
25 CD-R
Cake
10 CD-R
Cake
50 CD-R
DVD+R x4
DVD-R x4
Wypalisz
4.7GB
Slim
Tower
10 PCS
Slim
Case
1 PCS
CD-R
w kopercie
DVD-R
w kopercie
DVD+R
w kopercie
Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00, dostawa w 24 godziny!
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
CD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 700 Mb +0,1 ◆ Czas nagrywania: 80 min ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ◆ Grubość: 1,2 mm ◆ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ◆ Procent odbicia: >65%
DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 4,7 Gb ◆ Czas nagrywania: 120 min ◆ Predkość nagrywania: x4 ◆ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ◆ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/ -0,06 mm ◆ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ◆ Materiał nośnika: poliwęglan

Sir Torpeda

Dobre nie zawsze znaczy płatne. Przekonali się o tym już dawno użytkownicy systemu Linux. Przekonajcie się i wy! Na tej stronie będę się starał przedstawić różne ciekawe pozycje spod znaku freeware. Jednocześnie, jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres sir-torpeda@valkiria.net. Jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci.

Soldat

DEMO 05/04

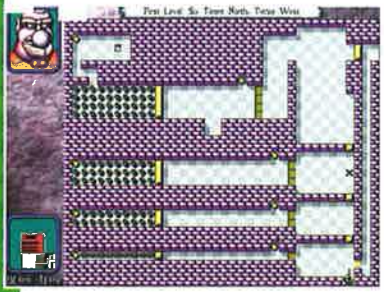
Połączenie arsenału *Counter-Strike'a*, prostoty *Wormsów* i brutalności *Quake'a*. Jedna z lepszych produkcji, jakie powstały ostatnimi czasy na polskim rynku. Grafika jest prosta i czytelna - dokładnie taka, jakiej użytkownik mógłby sobie życzyć w tego typu grze. Widok 2D nie przeszkadza w czerpaniu ogromnej przyjemności z rozgrywki. Postacie graczy także są w dość dużym stopniu konfigurowalne: można wybrać kolor skóry, ubrania, zdecydować się na rodzaj nakrycia głowy itd.

W nasze łapki oddano arsenał 18 rodzajów broni! Przeciwnika uszkodzić można zarówno strzelając do niego z pistoletów, broni automatycznej, karabinków snajperskich, strzelb, granatników, jak i dźgając nożem, podpalając, rozrywając granatem bądź strzelając do niego z łuku Rambo.

Gracze mają okazję się zmierzyć w następujących trybach rozgrywki: Deathmatch, Pointmatch (na planszy znajduje się flaga i gracz, który tę ma - zdobywa dwa razy więcej punktów za zabicie innych), Teammatch, CTF, Infiltration (niebieska drużyna ma bazę, w niej flagę - zadaniem czerwonych jest zdobycie flagi) i Rambomatch (fragi zdobywa tylko ten, który dzierży w rękach łuk Rambo, regenerujący życie jego posiadacza).

Soldat nie jest wolne od bugów - największym z nich jest chyba niedopracowany kod sieciowy, który przy większych pingach nie pozwala na swobodną grę. Zatem jeśli ktoś ma sieć lokalną, szybkie połączenie z Internetem, lubi grę z botami bądź po prostu chce się przyjrzeć temu tytułowi, zapraszam na http://www.soldat.pl.

Deadly Rooms of Death



Remake prostej w zamyśle gry logicznej - jednak, jak to zwykle z takimi grami bywa, wciągającej jak diabli. Do zwiedzenia wiele poziomów lochów podzielonych na komnaty, w ramach których trudność ich pokonania stale się zwiększa. Całą sytuację obserwujemy z góry, a naszym bohaterem możemy poruszać w jednym z ośmiu kierunków. Także miecz, który ten cały czas trzyma przed sobą wyciągnięty, można skierować w jeden z ośmiu kierunków.

Tryb rozgrywki jest w pewnym sensie turowy. Na każdy nasz ruch (czy to przesunięcie bohatera, czy zmiana położenia miecza) wszyscy przeciwnicy na planszy też reagują „posunięciem". I tak, zależnie od potwora, będą się do nas albo zbliżali, albo uciekali, czasem po prostu jedynym ich zadaniem będzie oczekiwanie na zbliżenie się ofiary - naszej dzielnej postaci.

Przy okazji - na szczególną uwagę zasługuje naprawdę świetnie rozwiązane zapisywanie i odczytywanie stanu gry – tak, że w każdej chwili możemy powrócić do dowolnego momentu rozgrywki, jaką do tej pory toczyliśmy. Wszystko to oprawione zostało ładną i estetyczną grafiką 2D. Muzyki niestety nie zaobserwowałem, a same dźwięki są tu w śladowych ilościach. Jednak to nawet lepiej - człowiek może się wtedy łatwiej skoncentrować, gdy nie jest bombardowany decybelami z głośników.

Podsumowując, jeśli lubicie męczyć mózgownicę i szukacie ciekawej gierki - to jest coś dla was, a znaleźć DROD można - http://www.drod.net.

I've got some BALLS

Graliście kiedyś w pinball? Obojętnie, czy na komputerze, czy w jakiejś knajpce. A wiecie, jak czuje się ta biedna kulka, która musi się tłuc po całym stole? Nie wiecie? No, to teraz się o tym przekonacie. Ładna, trójwymiarowa grafika, szybkie tempo, proste sterowanie i ciekawe poziomy przykuwają do monitora na parę godzinek.

Zadaniem gracza jest zebranie wszystkich diamentów, które porozkładane są naprawdę po pokręconych planszach. Dodatkowo nierzadko trzeba się wykazać dość sporą dawką cierpliwości, gdyż czasem dostęp do klejnotów możliwy jest tylko w pewnym określonym momencie. Razi tu trochę brak jakiegokolwiek podkładu muzycznego i to, że za każdym razem trzeba konfigurować ustawienia graficzne oraz dźwiękowe. Dodatkowym minusem jest niewielka ilość poziomów, przez co gra, mimo naprawdę sporej grywalności, szybko się kończy.

Dla zainteresowanych - pobrać ją można z http://www.saunalahti.fi/~sebbi/shatter.
[Grę znajdziecie w Bonus 2/Małe gry]

Wkobo

Sympatyczna, prosta gierka przeniesiona z Linuksa. Musimy, kierując niewielkim statkiem kosmicznym, niszczyć wrogie bazy. Zewsząd atakują nas wraże pojazdy, o centymetry mijają pociski, a przelatujące tu i ówdzie asteroidy starają się nas zgnieść na miazgę.

Arsenał „zaczepno-obronny" składa się z działka strzelającego równocześnie przed i za statek. Natomiast zniszczenie bazy polega na trafieniu w jej centralny punkt (kojarzycie może *Star Wars* i wyczyn Skywalkera z Gwiazdą Śmierci? To jest dokładnie to samo) :-) Oczywiście najpierw możemy zniszczyć jej stanowiska obronne, jednak nie zawsze jest to konieczne.

Prosta jak na dzisiejsze czasy i ascetyczna grafika 2D oraz kiepskie efekty dźwiękowe odstraszą wielu potencjalnych graczy. Jednak tytuł ten znalazł się tutaj, gdyż mimo wad jest niesamowicie grywalny.

http://pcrc.hongik.ac.kr/~hatemogi/wkobo/ i rozpoczynamy misję kosmicznego kadeta... [Grę znajdziecie w Bonus 2/Małe gry]

Gry nowej generacji?

Kornel "Y-wing" Skitek

1. Uwertura

Jesteśmy dumni. Kiedy odpalamy kolejną grę „nowej generacji" – przełomowy tytuł, po którym gry komputerowe już nigdy nie będą takie same - nasze oczy bombardowane są obrazami w ultrawysokiej rozdzielczości, dźwięk surround pozwala nam przenieść się prosto do innego świata. I nie widzimy, że ta pozycja jest przełomem **tylko** w zakresie przedstawienia świata, ewentualnie grywalności. Pozostajemy dumni z naszej ultrazaawansowanej komputerowej rozrywki...

Umknął nam jednak fakt, że jeśli porównać „gry nowej generacji" do przemysłu filmowego, okazałoby się, że są one wciąż na poziomie filmów typu Schwarzenegger i spółka, ew. jakichś horrorów. **W grach komputerowych nie ma absolutnie nic. Najczęściej światy w nich przedstawione są równie proste jak większość światów s.f. czy fantasy - białe jest białe, a czarne jest czarne.** A my w najlepszym razie możemy wybrać, po której ze stron się opowiemy. I jak to mawiają Anglicy *last but not least'*, gry nie zawierają żadnych głębszych przemyśleń...

2. Intermezzo

Tak gwoli wyjaśnienia - nie jestem starym zgredem z kółka przeciwników komputerowej rozrywki. Nie uznaję twierdzenia, że gry komputerowe ogłupiają – uczą choćby logicznego myślenia (np. przygodówki), rozwijają wyobraźnię itd., itp. Nie zmienia to faktu, że **nie ma, tak jak już napisałem, żadnej gry, która skłania do rozmyślań nad otaczającym nas światem, sensem istnienia, bezsensem ludzkiego okrucieństwa...** Zdaję sobie sprawę, że dla wielu z was mogą być to sprawy nieważne (w grach – w życiu są chyba ważne dla każdego z nas) – oczekujecie od gier tylko i wyłącznie czystej i niczym nieskrępowanej rozrywki. I jestem ostatnim, który by twierdził, że takie myślenie jest złe czy naganne. Jednak jestem przekonany, że w tej wielkiej rzeszy ludzi, jaką jest społeczność graczy, znajdą się i myślący tak jak ja.

Ale o co mi się w ogóle rozchodzi? Mam po prostu własne wyobrażenie o grze innego typu. Grze prawdziwie nowej generacji, której nowość nie polegałaby tylko na zwiększeniu liczby polygonów przypadających na jednego „mieszkańca" jej świata.

Jak miałaby ona wyglądać? Opiszę ją na przykładzie gry typu „dramat wojenny". Graliście może w *Delta Force: Black Hawk Down*? Część z was prawdopodobnie widziała film pod tym samym tytułem. Próbowaliście porównać te produkcje? Dzielą je lata świetlne. W samej operacji przedstawionej w filmie zginęło 1019 ludzi. Ile osób chodzi do waszej szkoły? Zapewne niewiele więcej, jeśli nie mniej. Wyobraźcie sobie, że przychodzicie tam w poniedziałek i zastajecie jedynie listę zabitych. Waszych kolegów, koleżanek, przyjaciół, wrogów. Trochę to przerażające, co? A co czujecie podczas gry? *Ten @#%$ snajper znowu mnie zabił! A byłem tak blisko!*
Ty, widziałeś? Skosiłem trzech naraz! Patrz, jak fajnie leżą!

Czyż jest w tym coś złego? Nie! Przecież ci wszyscy żołnierze to tylko kilka tekstur, a ich zachowanie determinuje kilkaset (może kilka tysięcy) linijek kodu.

Wyjaśnię, co próbuję powiedzieć – **że tak nie musi być**. Przecież gra daje nawet większe możliwości niż film. Bo ty, graczu, jesteś w centrum wydarzeń. Jak miałaby wyglądać przykładowa gra? Czym miałaby się różnić od wszelkich *Delta Force*, *Rainbow Six* itd.?

Po pierwsze, gra zaczynałaby się od przedstawienia ludzi, z którymi przyjdzie ci walczyć. Idealnie nadaje się do tego np. obóz treningowy przed wyjazdem na akcję. W przerwach między kolejnymi etapami treningu mielibyśmy możliwość pogadać z kolegami (tak jak np. w cRPG), odwiedzić ich w ich domach, poznać żony, dzieci, a także historię ich życia. Taki wstęp nie jest prosty do zrobienia – gracze przyzwyczajeni są do akcji, nie gadania. Aby spełniał on własną rolę, nie może być krótki – i tu, można wykorzystać fakt, że chłopaki są szkoleni do walki. Parę „treningowych" akcji na podniesienie adrenalinki będzie jak znalazł.

Po drugie, akcja nie może być prowadzona na zasadzie „cały czas się coś dzieje". Przecież podczas bitwy żaden żołnierz nie walczy ciągle! A przerwy między walkami są idealne na kolejne rozmowy – o wojnie, o tych, którzy zginęli, o rodzinie, która czeka w domu (tym wirtualnym). Oczywiście i ta część musi być zrobiona umiejętnie, bo rozmowy nie mogą być tylko „filmikami" pomiędzy misjami.

A jeśli zastrzelą wam kumpla, który właśnie opowiadał dowcip, nie tylko posmakujecie prawdziwej wojny, ale także z werwą rzucicie się w wir walki. Będziecie nienawidzić wirtualnych wrogów.

A jak przy zabitym żołnierzu wroga znajdziecie list, który ten pisał do narzeczonej... Nigdy już nie spojrzycie na wojnę obojętnie.

Po trzecie, bez save & load. Tzn. zapisywać można by w każdym miejscu, ale na zasadzie obrony przed zwisem kompa. Wczytujesz jedynie po uruchomieniu gry, a save masz jeden. Zdaję sobie sprawę, że jeśli ktoś będzie chciał, to takie zabezpieczenie obejdzie. Jednak to zabija cały klimat gry, a przecież w grze, o jakiej tu piszę, tylko o klimat chodzi!

Co za tym idzie, nasze alter ego może zostać ranne bądź zginąć. Tak, zginąć. Byłaby to pierwsza gra, w której bohater mógłby nie przeżyć. To oczywiście pociąga za sobą konieczność „chronienia" nas przed przedwczesną śmiercią... ale zawsze mogliśmy zostać ciężko ranni, a nie zginąć, prawda? A widok kolegów ze łzami w oczach mówiących „wszystko będzie dobrze, stary" na zawsze zostanie w naszej pamięci. Szczególnie jeśli potem dowiemy się, że nie wszystkim udało się przeżyć.

3. Finał

Wiem, rozmarzyłem się - ale jestem prawie przekonany, że wykonanie takiej gry jest możliwe i to nawet w najbliższej przyszłości. Problemem jest jednak to, że jeśli wszystko nie zostanie zrealizowane perfekcyjnie, cała gra będzie leżeć i kwiczeć. Będzie po prostu niegrywalna albo sztuczna. A nie wiem, czy na tym świecie jest na tyle odważny wydawca, który podjąłby się takiego ryzyka. Choć jeśli by się to udało - zebrałby wszystkie laury. Stworzył coś, czego nie było. Arcydzieło. Nowy wymiar komputerowej rozrywki...

A przecież do opracowania zostają właściwie tylko (aż) powyższe „punkty" – gry wojenne już w tej chwili dają poczucie, jakbyśmy byli na polu walki (*MoHAA, Call of Duty, Op. Flashpoint*). **Nadszedł czas, byśmy poczuli, że wokół nas jest piekło, nie raj.**

Ars amandi graczy

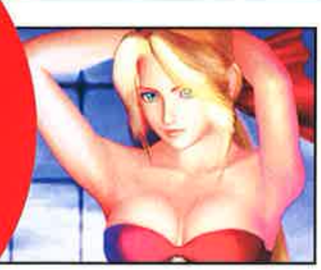
czyli dla niegramotnych: sztuka kochania graczy

Qualis

Chciałbym poruszyć delikatny i mało omawiany w branżowej prasie problem dotyczący erotycznej sztuki kochania graczy komputerowych (w skrócie ESKGK). Sztuki, co warto od razu dodać, zaiste wyrafinowanej.

Gracze komputerowi są przecież ludźmi ze wszystkimi normalnymi przymiotami ducha i ciała. Nie wiem, dlaczego unikało się do tej pory rozważań na ów temat. Przecież graczy można spotkać w każdej prawie sytuacji – na ulicy, uczelni czy w biurze. Ba! Gracze występują czasem na plażach (jako samotne białe plamy wśród brązowego szaleństwa ciał), w lasach obok krzewów borówek czy niektórych gatunków grzybów tudzież ładnych skałek wapiennych. **Gracze komputerowi są, powtórzmy, normalni. W zasadzie normalni – i chociaż trochę brakuje nam jeszcze do takiej Japonii, w której gracze komputerowi siedzą w pokojach, a rodzice czy opieka społeczna li tylko podsuwają im jedzenie pod drzwi – jednak... prawda... normalni.**

Wszak każda branża ma specyficzne klimaty – inaczej wyrażają uczucia wędkarze (*moja Ty rybko* czy *mój Ty spławiczku*), inaczej filateliści (*mój Ty słodki stempelku...*), hutnicy (*rany... jesteś jak surówka gorąca*), frezerzy (*ależ bym cię obrobił skrawaniem...*), górnicy (*może pofedrujemy sobie w lasku?*) czy cykliści (*cóż za ekstraszprycha!*) - także gracze komputerowi mają kody uczuciowe. **Ich specyfika wynika z ograniczonego zasobu metafor, które są czerpane z tego, co ma gracz dokoła.** Uwaga powyższa zasadna jest dla każdej branży. Jak to już powiedział Marks – byt kształtuje świadomość – tak i nasze otoczenie dostarcza nam metafor, powiedzeń i aluzji, którymi potem próbujemy opisać, oswoić czy zawojować świat dokoła. Stąd gracz komputerowy zamknięty przez większość roku w pokoju, zanurzony w burzę krzemu i pikseli może czasem wysławiać się niejasno dla nie-graczy (a już zwłaszcza nie-graczy płci przeciwnej).



Specyfika branżowa - wbrew pozorom - nie preferuje jednej li tylko płci (mam tu na myśli przestarzały, seksistowski stereotyp maniakalnego faceta-gracza). Kobiet graczy jest już sporo i to takich, co nie tylko w *Mysta* czy inne *Przygody Wesołego Króliczka* grają, ale także przechodzą jak zabójcza burza *Serious Sama* czy pierwsze dwa *Doomy* (a do tego trzeba mieć, by powiedzieć niezgrabnie, przyrodzenie na swoim miejscu...). Zatem sztuka kochania graczy jest dla chłopców i dziewcząt. Może tylko małe wyjaśnienie. Czasem gracze komputerowi, mało obyci z życiem, mają problem z rozpoznaniem płci drugiej – **zatem podpowiadam panom: kobiety to te obiekty z piersiami z przodu. Zaś kobieta-gracz powinna nieodmiennie poznać faceta gracza pod tym, że w sposób absolutny ignoruje jej obecność** – jeżeli jakiś obiekt próbuje przejść przez ciebie na ulicy czy w jakimś pomieszczeniu jak przez powietrze – to jest to na pewno mężczyzna.

Tyle może suchej teorii. Skomplikowaną problematykę najlepiej chyba przybliżą przykłady wzięte prosto z życia. CD-Action, jak zresztą każde pismo o grach komputerowych, dostaje setki podobnych listów, na bazie których powstał już niejeden doktorat z życia seksualnego graczy komputerowych...

I tak oto pisze jedna z czytelniczek:

"Droga Redakcjo, mój chłopak na powitanie całuje mnie w policzek i pyta o poziom tuszu w mojej nowej drukarce... Buu! Co mam przez to rozumieć?!

Zrozpaczona Kasia

Droga Kasiu - twój problem, choć wydaje się niejasny - jest w istocie bardzo prosty. Zapewne niedawno kupiłaś nową drukarkę. I zapewne zakupów tudzież instalacji dokonałaś z asystą twojego chłopaka. Jest to zrozumiałe, bowiem białe, protestanckie/katolickie męskie, szowinistyczne osobniki, które zazwyczaj pracują w sklepach komputerowych, mają kobiety za coś pośredniego pomiędzy hubem a sterownikiem od myszki... **Pytanie o poziom tuszu, Droga Kasiu, jest zawoalowanym pytaniem twojego chłopaka o twoje zdrowie, samopoczucie – jest pyta-**

niem wyrażającym troskę o ciebie i żywe uczucie, jakie wobec ciebie żywi. Nie umie powiedzieć tego wprost, więc używa terminów najbliższych – a więc odwołuje się do poziomu tuszu w drukarce, którą razem, szalenie romantycznie, kupiliście i zainstalowaliście.

Inny przykład, pisze czytelniczka:

"Drogie CD-Action, jestem z chłopakiem już 3 miesiące. Niedawno zaprosiłam go do siebie do domu. Rodziców nie było. Mój chłopak od razu podszedł do mojego komputera i stało się coś strasznego. Powiedział, że mam Windows 95 i same stare sterowniki i że nie jest to dobrze. A potem nie odzywał się do mnie przez 3 dni! Co mam robić?!

Zrozpaczona Dominika

Dominiko, powinnaś poważnie porozmawiać z chłopakiem, bowiem w ten sposób **wyraża on niezadowolenie z przebiegu waszego związku.** Uważa go za mało dynamiczny, oparty na zbyt sztywnych zasadach. A może po prostu zbyt nieśmiało sobie poczynacie? On marzy o nowych przygodach i doznaniach, a ty ciągle serwujesz ciastka i herbatę? Tutaj nasuwa się generalna uwaga - **każde wspomnienie partnera-gracza na temat instalacji nowych sterowników, nowych wersji oprogramowania czy wręcz zmiany systemu na komputerze są poważnymi sygnałami ostrzegawczymi.** Partner-gracz wyraża w ten sposób głębokie niezadowolenie i rozczarowanie związkiem. Nie należy lekce sobie tego ważyć i od razu wyjaśnić przyczynę konfliktu. Skali problemu odpowiada skala proponowanych innowacji. Kiedy rzecz rozchodzi się o nowy sterownik karty graficznej czy muzycznej, można mieć nadzieję, że sprawa jest mniejszego kalibru (ot, w stylu *"może byś przefarbowała włosy"* czy *"może zacząłbyś w końcu nosić koszulę, którą ci kupiłam"*). Ale kiedy rzecz dotyczy propozycji reinstalacji systemu, konsekwencje mogą być szalenie poważne, łącznie z rozstaniem...

Problemy mają także czytelnicy:

"Witam Redakcję. Mam na imię Roman i jestem troszkę podłamany. Gram w deathmatche od kilku lat, jestem bardzo dobry w CS i Q2. Niezły w Q3. I najlepszy w szkole w Serious Sama – nikt nie uzyskał lepszego wyniku niż ja. No i właśnie... Moja nowa dziewczyna, której podarowałem na imieniny Serious Sama, zdołała go przejść w 3 dni i uzyskać dwa razy WIĘKSZY wynik niż mój. Czuję się załamany...

Roman

W tym przypadku mamy do czynienia z **kompleksem "małego wyniku."** Romek uważa się za mniej męskiego przez to, że jego wynik jest tak mizerny. Drogi Romku! **W grach naprawdę nie liczy się wielkość!** Twoja dziewczyna naprawdę nie patrzy na wielkość twojego wyniku i naprawdę nie porównuje go z wielkością wyników innych chłopców. **I wcale nie uważa cię za mniej męskiego li tylko dlatego, że masz mały wynik!** Musisz, Romanie, okazać większą dojrzałość i wyjść z tego kompleksu. Spróbuj popatrzeć na sprawę inaczej: być może jest ona lepsza w *Serious Samie*, ale może gorzej jej idzie w *CS*? Albo w *Q2*? Poza tym abstrahując już od tego konkretnego przykładu, w grach, tak jak w życiu, pojęcie wielkości ustępuje pola pojęciu jakości – i o tym warto zawsze pamiętać.

Kilka innych przykładów, tym razem drastycznych:

"Drogie CDA, mój chłopak wytrzasnął ze sklepu żelaznego wielkie kuchenne noże i każe mi je przywiązywać sobie do rąk – jestem załamana..." - pisze Barbara.

"Kochane CDA, mój chłopak błaga mnie wręcz na kolanach, abym ubrała się w jakieś głupie, czarne skóry, obwiązała się łańcuchem i posmarowała dżemem truskawkowym... to jakiś koszmar..." - pisze Ewa.

"Witam CDA! Moja dziewczyna każe mi chodzić na siłownię i nosić koszulki z taką śmieszną bombą... Obciach niemożebny, ale cóż mam robić...?" - pisze Gustaw.

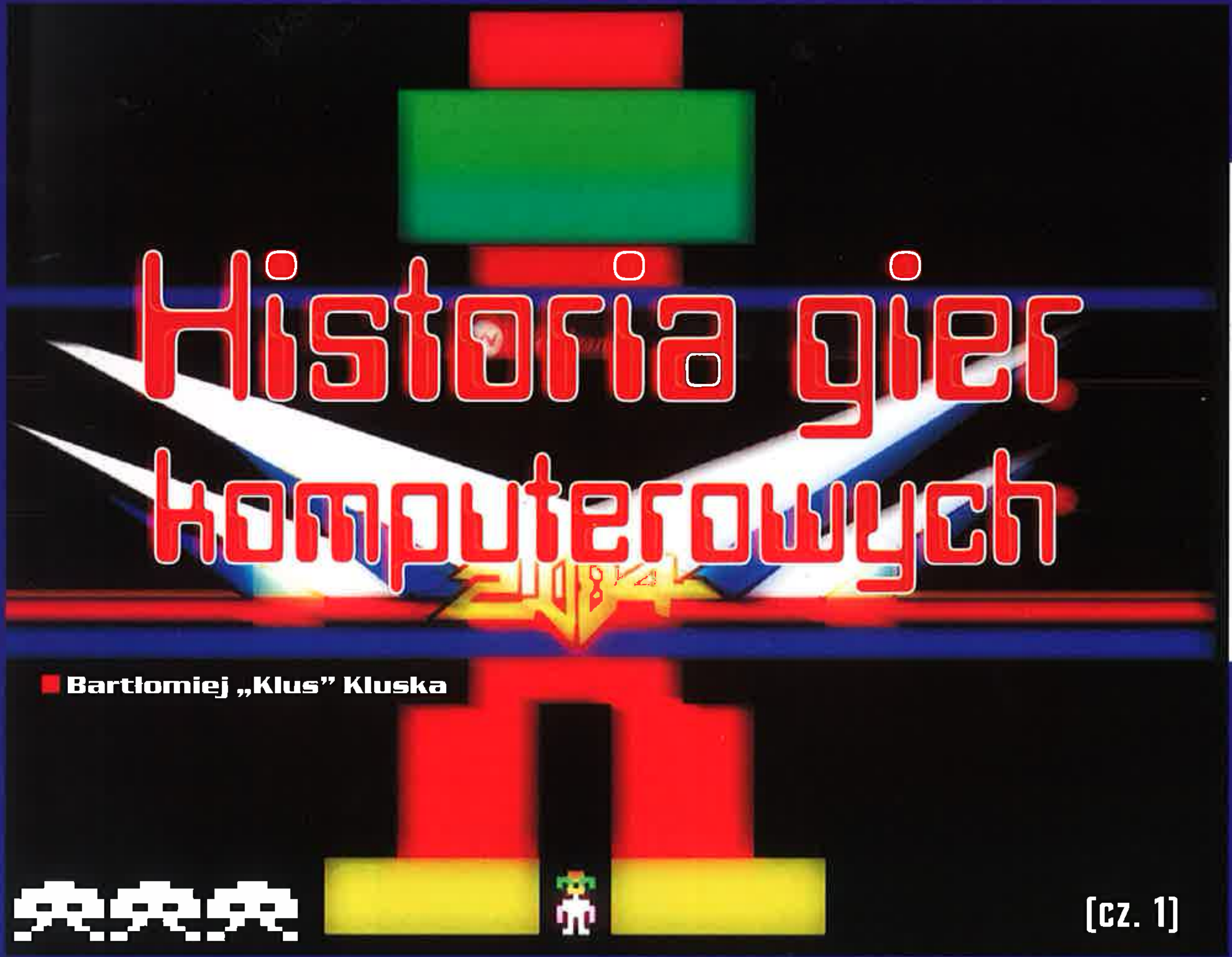
"Szanowana Redakcjo, mój chłopak kupił mi na urodziny jakieś idiotyczne krótkie spodenki i obcisłą, zupełnie bez gustu koszulkę, no i pejczyk z węzełkami, dając chyba tym samym do zrozumienia, że podobałoby mu się, abym w czymś takim (sic!) chodziła... Biedaczysko – czy bardzo jest chory?" - pyta się Beata.

Mamy tutaj do czynienia z systemem wyobrażeń erotycznych dość często spotykanych, zwłaszcza wśród starszych graczy komputerowych. Fachowo jest to określane **syndromem czy też może lepiej - zespołem Croft-Rayne.** Gracz nim ogarnięty **widzi własną lubą w roli ulubionej heroiny z ulubionej gry.**

Dewiacja jest nieuleczalna, a przebieg jej często gwałtowny. Nie raz widzi się na ulicach, imprezach czy (najczęściej) w prywatnych domach wybranki/wybranków graczy paradujących w ciężkich skórach, z kajdankami, pejczami, nożami, łańcuchami czy mieczami wystającymi gdzie bądź – obok uśmiechniętych od ucha do ucha w niemym zachwycie partnerów. Jest to dewiacja skonsumowana – pary, w których następuje obopólna akceptacja zespołu Croft-Rayne, są najczęściej szczęśliwie i zgodne. Warto tutaj zwrócić uwagę na pewien szalenie pozytywny aspekt sprawy, że samo mówienie o tym świadczy o poczuciu zaufania, jakie do was żywi wasz partner-gracz. Mówienie *"załóż wielkie noże na ręce, kochanie"* czy *"a co powiesz na małą zabawę z pejczykiem i dżemem truskawkowym...?"* przez gracza komputerowego jest odpowiednikiem drobnomieszczańskiej odzywki w stylu *"ależ dziś ślicznie wyglądasz, kochanie!"* czy też wędkarskiego *"oto niewiasta smukła jak wędka"* czy gorącego hutniczego wyzwania *"przy tobie piec martenowski to kawał lodu..."* Słowem, Drogie Czytelniczki i Czytelnicy, taka to już pokręcona natura co niektórych graczy komputerowych – możecie albo to zaakceptować, albo zaproponować własną grę w inną grę, albo... pozostać w niemym niezrozumieniu tego zjawiska.

♥♥♥

Omówiliśmy wycinek rzeczywistości świata gracza komputerowego i to taki, który nie jest zbyt często opisywany. To właściwie tylko czubek góry lodowej wszystkich zachowań erotycznych graczy komputerowych. A przecież istnieją jeszcze całe kody łóżkowej gry miłosnej graczy (*przerenderuj mnie..., naciśnij spację, kochanie..., myszka mi się zacięła - czy możesz...?, czy to zmieści się na moim twardzielu, twoja karta jest taka gorąca..., zainstaluj mnie...*), ba - nawet rozstania graczy komputerowych są inne niż reszty ludzi (od brutalnego *game over* do kultowego *sorry, no bonus!*). Niestety brak już miejsca na szczegółowe omówienie reszty zagadnień. Końcowy wniosek z tego wszystkiego płynie jeden – **czasem warto się właściwie zastanowić, co też ów drugi człowiek próbuje nam powiedzieć czy przekazać.**



Historia gier komputerowych

Bartłomiej „Klus” Kluska

[cz. 1]

Bracia Lumiére elektronicznej rozrywki

Wiedza o początkach gier komputerowych w społeczeństwie (nawet jeśli wziąć pod uwagę tylko tę regularnie grającą jego część) jest w najlepszym razie kiepska. Ci bardziej zorientowani w temacie zapewne potrafią jeszcze odtworzyć dwie ruchome paletki i latającą między nimi piłeczkę oraz wydobyć z zakamarków pamięci nazwę *Pong*. Na tym jednak ich znajomość zagadnienia się kończy - niestety. Żadnych dat, żadnych nazwisk, żadnych tytułów. Pustka. Co gorsza jednak, także autorzy jedynej polskiej (i jedynej w Polsce dostępnej) pracy poświęconej grom prezentują w niej opis korzeni elektronicznej **rozrywki wyjątkowo skrócony, a na dodatek pełny błędów i wypaczeń takich, że aż wstyd - a są to przecież ludzie obecni w branży od lat (por. Piotr Gawrysiak, Piotr Mańkowski, Aleksy Uchański, *Biblia komputerowego gracza*, Warszawa 1998).**

Istnieje zatem luka, którą niewątpliwie ktoś w końcu powinien wypełnić. Skoro zaś nie widać innych chętnych, zadania tego postanowił się podjąć wyżej podpisany. Życzę miłej lektury...

Pierwszy Mohikanin: A.S. DOUGLAS

Graficzne gry komputerowe, czyli takie, w których rywalizacja toczy się na ekranie, nie mogły powstać, dopóki nie powstały same ekrany (młodszym czytelnikom należy w tym miejscu przypomnieć, że dawno, dawno temu komputery komunikowały się z ludźmi za pomocą kart perforowanych i drukarek). Pierwszym komputerem, jaki miał jakikolwiek wyświetlacz (ściślej biorąc nawet trzy identyczne), był **Electronic Delay Storage Automatic Calculator** - w skrócie EDSAC - wielka, zbudowana tuż po drugiej wojnie światowej szafa zajmująca duże pomieszczenie na uniwersytecie w Cambridge. Niestety o ile komputer ów był imponujących rozmiarów, o tyle rzeczony wyświetlacz (a nawet wszystkie trzy) dysponował rozdzielczością zaledwie **35 x 16 punktów**, co naturalnie nie pozwalało programistom na rozwinięcie skrzydeł w kwestii graficznych efektów specjalnych. Inna sprawa, że nikt wtedy jeszcze o żadnych graficznych efektach w programach komputerowych nie myślał.

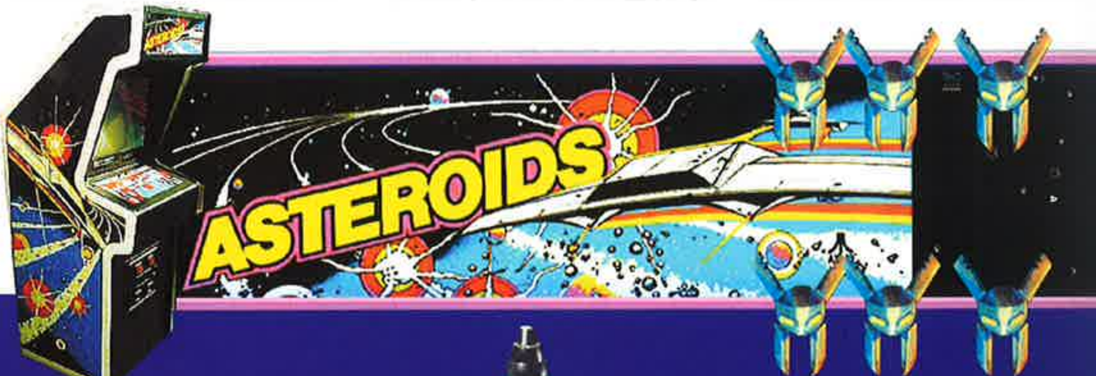
EDSAC. Po prawej stronie trzy okrągłe wyświetlacze. W małym okienku kółko i krzyżyk.

Na pewno nie myślał także o nich młody pracownik owego uniwersytetu A.S. Douglas, który podczas pisania w 1952 roku rozprawy doktorskiej poświęconej możliwościom interakcji między człowiekiem i maszyną postanowił ją zilustrować komputerową symulacją popularnej zabawy logicznej *Noughts and Crosses* (brzmi obco i egzotycznie, ale po naszemu to po prostu kółko i krzyżyk). Z grubsza wyglądało to tak, że EDSAC rysował na ekraniku planszę do gry i proponował użytkownikowi partyjkę krzem kontra białko (lub opcjonalnie białko kontra krzem - żywy gracz mógł bowiem zadecydować, które zacznie), następnie obaj przeciwnicy wykonywali ruchy (człowiek za pomocą tarczy telefonu, gdyż tylko takim interfejsem dysponował EDSAC) aż do zakończenia pojedynku. Ot i wszystko. Douglas doktorem został, co potwierdza jego rozprawa wciąż obecna w bibliotece uniwersytetu w Cambridge, a przy okazji przeszedł do historii elektronicznej rozrywki jako twórca pierwszej graficznej gry komputerowej. Pierwszej lub jak twierdzą niektórzy badacze - zerowej, ponieważ kółko i krzyżyk to gra zaledwie przeniesiona na ekran i świetnie sobie bez niego radząca. Im z kolei chodziłoby raczej o gry, dla których obecność ekranu jest niezbędna. Istotnie, gdyby przyjąć taką definicję, na pierwszą grę komputerową należało poczekać jeszcze **sześć lat**, ponieważ dopiero w roku 1958 niejaki William A. Higinbotham dokonał w tej dziedzinie przełomu.

WILLIAM HIGINBOTHAM

Higinbotham pracował w Brookhaven National Laboratory (Upton, Nowy

Jork) i zajmował się tam bronią nuklearną (wcześniej współtworzył m.in. pierwszą bombę atomową, ale to zupełnie inna historia). Cechą charakterystyczną tego typu rządowych laboratoriów są częste wizyty przeróżnych wycieczek, których uczestnicy chcieliby na własne oczy zobaczyć, że ich płacone w podatkach, i jak zwykle zbyt duże, pieniądze bynajmniej nie idą na marne. W ramach pragnień uatrakcyjnienia dorocznych publicznych pokazów możliwości sprzętu zakupionego dla laboratorium przez podatników Higinbotham wpadł na pomysł równie genialny, co prosty - i stworzył *Tennis for Two*, czyli tenis dla dwóch - pierwszą graficzną grę komputerową. Problem braku wyświetlacza rozwiązał on, podłączając komputer do... **oscyloskopu,** na którym symbolizująca piłkę kropka skakała raz w lewo, raz w prawo. Użytkownikom natomiast dał specjalnie skonstruowane sterowniki, za pomocą których mogli regulować kąt i moment uderzenia piłki. I to było w zasadzie wszystko - **komputer nawet nie podliczał wyników grających.** Mimo to chętnych do zwiedzania rządowego laboratorium wyraźnie przybyło, zaś do maszyny ustawiały się wciąż rosnące kolejki.



Tennis for Two. W lewym dolnym rogu William A. Higinbotham.

Konstrukcję najpierw udoskonalano (m.in. dodając opcję zmiany grawitacji), a następnie po ponad roku pokazywania rozebrano. Użyte przy jej budowaniu części wykorzystano do innych projektów. William A. Higinbotham zmarł w listopadzie 1995 roku. Miał 84 lata i jak sam twierdził, **nigdy nie przepadał za grami komputerowymi**.

STEVE RUSSELL

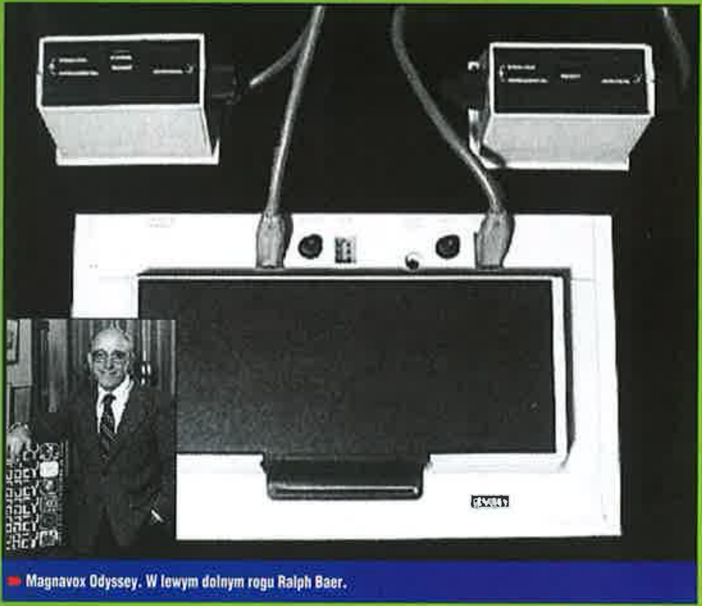
Pod koniec 1961 roku grupa studentów Massachusetts Institute of Technology otrzymała do dyspozycji komputer PDP-1 wyposażony w duży wyświetlacz oraz zadanie, by przygotować programy demonstrujące możliwości tego nowoczesnego sprzętu. Znudzeni tworzeniem kolejnych aplikacji prezentujących efekty w rodzaju skaczącej po ekranie kulki żacy postanowili zrobić coś bardziej interesującego i... interaktywnego. **Pomysł symulacji walki dwóch kosmicznych pojazdów rzucił Steve Russell** - prywatnie fan literatury science fiction, zaś realizacja tego projektu zajęła mu ponad sześć długich miesięcy. Było jednak warto, bowiem *Spacewar!* stało się prawdziwą sensacją. Zasadniczo ta prehistoryczna gra bardzo przypominała wyprodukowany wiele lat później (w 1979 r.) hit automatów *Asteroids* - dwa widziane od góry stateczki. Jeden w kształcie korka, drugi wyglądający jak igła - za pomocą specjalnie skonstruowanych sterowników można je było obracać i poruszać nimi po symbolizującym mroczną kosmiczną przestrzeń ekranie. Próbowały one zlikwidować przeciwnika wystrzeloną torpedą, przynajmniej tak to wyglądało w pierwszej wersji, później bowiem *Spacewar!* doczekało się licznych przeróbek i ulepszeń, jak np. słońca w centrum pola walki przyciągającego pojazdy czy udostępnionego graczom przycisku hyperspace, wyrzucającego stateczek losowo w jakimś punkcie kosmosu (ten pomysł również skopiowano w *Asteroids*).

Dzieło Steve'a Russella i jego kolegów błyskawicznie zyskało **ogromną popularność** nie tylko wśród studentów MIT. Program - udostępniony przez autorów na zasadzie public domain - szybko skopiowano na inne maszyny, zaś firma Digital Equipment Corporation (producent PDP-1) zaczęła wkrótce dołączać *Spacewar!* do każdego nowego egzemplarza ich komputera. **Steve Russell nigdy nie ukończył studiów.**

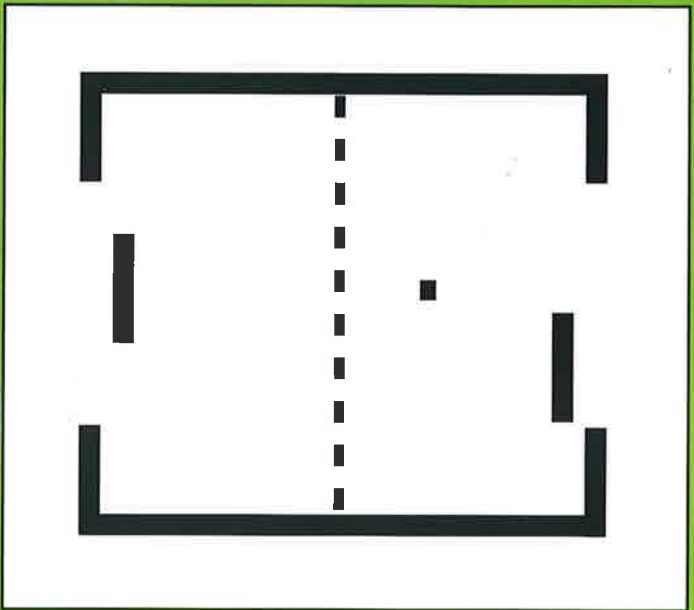
PDP-1. Pierwszy z prawej Steve Russell. W małym okienku *Spacewar!*

RALPH BAER

Czasy jednak wciąż nie sprzyjały elektronicznej rozrywce, gdyż nawet najtańsze komputery kosztowały zbyt dużo i zajmowały zbyt wiele przestrzeni. A zatem, jak to zwykle bywa w historii, musiał się pojawić ktoś z wizją. Tym kimś był inżynier Ralph Baer - który, jak głosi legenda, wizję miał już w roku 1951 - czyli jeszcze przed kółkiem i krzyżykiem Douglasa. Baer wpadł na pomysł, by wzbogacić sprzyjające biernemu wypoczynkowi telewizory o interaktywne gry. Niestety ówczesny szef Baera wykazał się godną pożałowania krótkowzrocznością i koncept **zlekceważył,** więc na możliwość jego realizacji świat musiał jeszcze poczekać blisko **piętnaście lat.** Na efekt końcowy zaś - konsolę do gier - ponad dwadzieścia. Dopiero w roku 1966 jako pracownik Sanders Associates (dużej firmy z New Hampshire zajmującej się głównie technologiami użytecznymi dla wojska) Baer zyskał środki i wsparcie niezbędne do wcielenia w życie własnych planów. I zrobił to, konstruując - wraz z jemu podobnymi wizjonerami (m.in. Billem Harrisonen i Billem Ruschem - prawdziwym wynalazcą *Ponga*) - podłączane do zwyczajnego odbiornika telewizyjnego tajemnicze urządzenie wyposażone w szereg atrakcyjnych funkcji. Pierwsza z nich to możliwość zabawy w proste gry multiplayer, takie jak *Pumping Game* (dwaj gracze jak najszybciej uderzają przyciski na pierwowzorach dobrze



Magnavox Odyssey. W lewym dolnym rogu Ralph Baer.



nam znanych gamepadów, co na ekranie znajduje odzwierciedlenie w rosnącym pasku niebieskim [woda] lub czerwonym [ogień] i symbolizuje gaszenie bądź podsycanie pożaru) czy *Chase Game* (jeden gracz za pomocą kontrolera steruje uciekającym po ekranie kwadracikiem, drugi próbuje go złapać).

Z czasem jednak przyszła konsola wzbogacana o kolejne i coraz bardziej atrakcyjne opcje, jak np. **pistolet świetlny**, którym należało trafiać w kwadraty pojawiające się na ekranie (wynalazek do dziś z powodzeniem stosowany w grach). Przez lata Baer wytrwale udoskonalał konstrukcję konsoli (nazwano ją wtedy **Home TV Game**), co pozwoliło m.in. na dodanie do gier kolorów i dźwięku oraz wyświetlanie większej liczby ruchomych obiektów (wtedy właśnie wymyślono symulację tenisa stołowego, którą później przywłaszczył sobie Nolan Bushnell, tworząc *Ponga* - do tego jednak jeszcze wrócimy). Niestety wszystkie te ulepszenia nie rozwiązały największego problemu, na jaki natrafili autorzy pierwszej konsoli - braku poważnego inwestora, który zdecydowałby się na masową produkcję Home TV Game.

Chętny do wprowadzenia wynalazku Ralpha Baera na rynek znalazł się **dopiero w roku 1972** i był nim producent telewizorów - firma Magnavox. Jednak jej dyrekcja w poszukiwaniu oszczędności dość brutalnie obeszła się z konstrukcją nazwaną Odyssey. Zrezygnowano nie tylko z pistoletu świetlnego i generatora efektów dźwiękowych, ale nawet wyświetlania większej ilości kolorów - i zostawiono wyłącznie czarno-biały obraz. By jakoś nadrobić to ostatnie, do konsoli postanowiono dodać specjalne tekturowe nakładki na ekran telewizora, które miały symbolizować np. boisko do hokeja czy tenisa. W zestawie były również karty z liczbami służące do podliczania wyników starć (zubożona maszyna nie potrafiła i tego). Słowem, wszystko to prezentowało się całkiem ubogo, niemniej **Odyssey** i tak odniosło spory **sukces komercyjny** (w kampanii reklamowej wziął udział m.in. Frank Sinatra). Gry wideo (nie wdając się w szczegółowe definicje - gry komputerowe niepotrzebujące komputera) trafiły pod strzechy.

NOLAN BUSHNELL

Inną wizję miał pewien student uniwersytetu w Utah, spędzający większość wolnych chwil przy *Spacewar*! Russella. Nolan Bushnell (bo o nim mowa) chciał, by ta forma zabawy była dostępna nie tylko na bogatych uczelniach wyposażonych w drogie komputery, lecz także w miejscach publicznych, takich jak centra rozrywki czy bary. Bushnell dopiął celu w roku 1971, kiedy całą elektronikę odpowiedzialną za *Spacewar!* zdołał zapakować, łącznie z ekranem, w jedno względnie niewielkie pudło, i nadał mu odpowiednio futurystyczny wygląd. Całość nazwał Computer Space'em i sprzedał firmie Nutting Associates (mógł to zrobić, ponieważ Russell udostępnił wynalazek jako public domain). O dziwo, **pierwszy na świecie automat do gier wideo właściwie pozostał w ogóle niezauważony**, ale Nolan Bushnell wiedział - dlaczego. *Spacewar!* to była skomplikowana sprawa. Aby zagrać, trzeba było czytać instrukcje, a ludzie ich nie lubią. „Potrzebowałem czegoś prostszego, czegoś, z czym poradziłby sobie każdy pijak w każdym barze" - tłumaczył, a rozwiązanie wkrótce samo się znalazło.

Otóż, w roku 1972 Bushnell jako przedstawiciel Nutting Associates uczestniczył w jednym z przedpremierowych pokazów Magnavox Odyssey i tam właśnie, wśród wielu innych ciekawych rzeczy, zobaczył **słynne dwie paletki i krążącą między nimi piłeczkę**... Kilka miesięcy później nowopowstała firma Atari rozpoczęła produkcję automatów z grą *Pong*, a wyniki sprzedaży szybko pokazały, że tym razem jest to **strzał w dziesiątkę.** Baer zaś jako właściciel pierwszych w tej branży patentów wytoczył proces Bushnellowi i udowodnił, że gry wideo przestały być wynalazkiem, a stały się biznesem. Nadeszła era elektronicznej rozrywki...

cda

Koniec części pierwszej i na pewno nieostatniej

Automat z Pongiem oraz Nolan Bushnell obok ekranu z grą.

Pełną wersję instrukcji znajdziecie na CD z grą!

Kleopatra

Kleopatra to oficjalne uzupełnienie gry *Faraon* i zawiera ono cztery nowe kampanie, które obejmują okres od końca Nowego Państwa do końca epoki Ptolemeuszy, czyli panowania Kleopatry VII - ostatniej królowej Egiptu. Grę wzbogacono o kilka nowych elementów i funkcji, teraz dostępnych także we wszystkich starszych misjach *Faraona*, dodatkowe skróty z klawiatury, szybszy tryb budowy piramid, lepszą kontrolę nad liczbą i rodzajem wiadomości wyświetlanych w trakcie gry oraz możliwość wykonywania misji w *Faraonie* w dowolnej kolejności.

Instalacja

Aby zainstalować Kleopatrę, włóż płytę z grą do napędu i poczekaj na uruchomienie się ekranu instalacyjnego (jeśli ten nie uruchomi się automatycznie, znajdź ikonę napędu CD-ROM i kliknij ją dwa razy - pojawi się nowe okno, w którym należy kliknąć plik: Setup.exe). Podczas instalacji musisz określić jej wielkość. W każdej dostępne są wszystkie funkcje gry, ale przy maksymalnej gra działa najefektywniej. Cała instalacja nie powinna zająć więcej niż 10 minut. Po zakończeniu możesz uruchomić Kleopatrę. Kliknij przycisk Start w systemie Windows, odszukaj katalog Sierra i wybierz Kleopatrę. Grać można tylko wtedy, gdy płyta z grą znajdują się w napędzie.

Wybierz misję

Po wybraniu tego przycisku pojawi się ekran z listą wszystkich kampanii, które można rozgrywać w dowolnej kolejności. Jeśli klikniesz przycisk: Pojedyncze misje, pojawi się chronologiczna lista wszystkich misji dostępnych w grze, umożliwiająca wybranie dowolnej z nich. Jeśli wybierzesz misję, którą już rozegrałeś, pojawi się wynik, jaki w niej osiągnąłeś, wraz z jej streszczeniem. Jeśli nie grałeś dotąd w Kleopatrę, lepiej rozpocznij od kampanii w okresach predynastycznym i archaicznym. Kampanie te zostały tak opracowane, by stopniowo zapoznać gracza z podstawowymi elementami *Faraona* i Kleopatry.

Kontrola wiadomości

W menu Opcji dodano pozycję: Wiadomości, która służy do określania sposobu wyświetlania wiadomości w trakcie grania. Okno dialogowe zawiera następujące elementy: Komunikaty o wylewach Nilu, Dane o liczbie obywateli, Można spełnić prośbę, Reputacja w Królestwie, Święta, Błogosławieństwa bóstwa, Zmiany cen, Zmiany wielkości handlu, Zmiany płac, Wybuch epidemii, Malaria, Potrzebni robotnicy.

Wybrana nazwa wydarzenia zmienia kolor na żółty. Związane z nim wiadomości nie będą się odtąd ukazywać podczas gry w oknie dialogowym zamykanym kliknięciem przycisku myszki. Program będzie je jedynie wyświetlać jako komunikaty pojawiające się przez chwilę u góry mapy. Dobrze się zastanów nad tym, co wybierasz: jeśli podświetlisz opcję: Możliwa realizacja zamówienia, towary automatycznie będą wysyłane z twojego magazynu do miasta, które je zamówiło!

Upiększanie budowli

W Kleopatrze dostępne są cztery rodzaje posągów o rożnych wielkościach. W celu ich wybierania, a także określania kierunku, w jakim ma być zwrócony dany z nich, służy klawisz „R".

Plagi

Na miasto mogą spaść cztery plagi: Rzeka krwi, Żaby, Grad i Szarańcza. Przyczyną może być gniew jakiegoś boga lub zwykły przypadek. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w dołączonej do gry pomocy, we fragmencie zatytułowanym: *Plagi*.

Szybsza budowa piramid

Jeśli w trakcie misji będziesz pamiętał o składaniu bogom ofiar, szybciej będziesz mógł wznosić wszystkie rodzaje piramid i mastab. W misjach, w których występują te dwa typy budowli, każde błogosławieństwo od któregoś z pięciu bogów może przyspieszyć prace budowlane w ich wczesnym stadium. Zdecyduj, czy chcesz korzystać z tej funkcji i ustaw odpowiednio: Przyspieszenie budowy, w menu Opcje.

Budowle

Misje w Kleopatrze pozwalają wznosić kilka nowych rodzajów budowli, w tym czterech wielkości grobowce królewskie (małe, średnie, duże i największe), świątynię Abu Simbel, latarnię morską na wyspie Faros, Bibliotekę Aleksandryjską i Cezareum.

Skalne urwiska

W skalnych urwiskach w Dolinie Królów i Abu Simbel twoi robotnicy wykują grobowce królewskie i świątynię Abu Simbel. Są to jedyne budowle, jakie można wznieść w tym miejscu. Po urwiskach nie da się też chodzić - ludzie muszą je okrążać.

Wrogowie

Do zniszczenia egipskich miast dążą Asyryjczycy, Persowie, Fenicjanie i Rzymianie. Ci ostatni bywają niekiedy również sojusznikami. W jednej misji gra się wojskami Cezara - sprzymierzonego z Kleopatrą - które muszą pokonać zbuntowaną egipską armię jej brata.

Dzikie zwierzęta

Na terenach pustynnych trzeba uważać na skorpiony. W zwykłym klimacie zagrożeniem są lwy, zaś w tropikach - jadowite żmije!

Towary

Nowe towary pojawiające się w grze to henna, oliwa, lampy, farba i biały marmur.

Przemysł

Nowe gałęzie przemysłu reprezentowane są przez farbiarnię, lampiarnię, cech rzemieślników i plantację henny - wszystkie one są niezbędne do wykonania zdobień w grobowcu królewskim.

Na dwóch poprzednich stronach znajduje się szczegółowy diagram pokazujący powiązania między tymi nowymi gałęziami przemysłu i towarami. Zwróć uwagę na to, że do budowy grobowca potrzebna jest farba i tynk z cechu rzemieślników, lampy w magazynach, które robotnicy mogą przenieść na plac budowy, oraz cech kamieniarzy.

Misje na przetrwanie i na czas

W kilku misjach Kleopatry obowiązuje limit czasowy. Dzielą się one na dwa typy: misja na przetrwanie i misja na czas.

Rozrywki

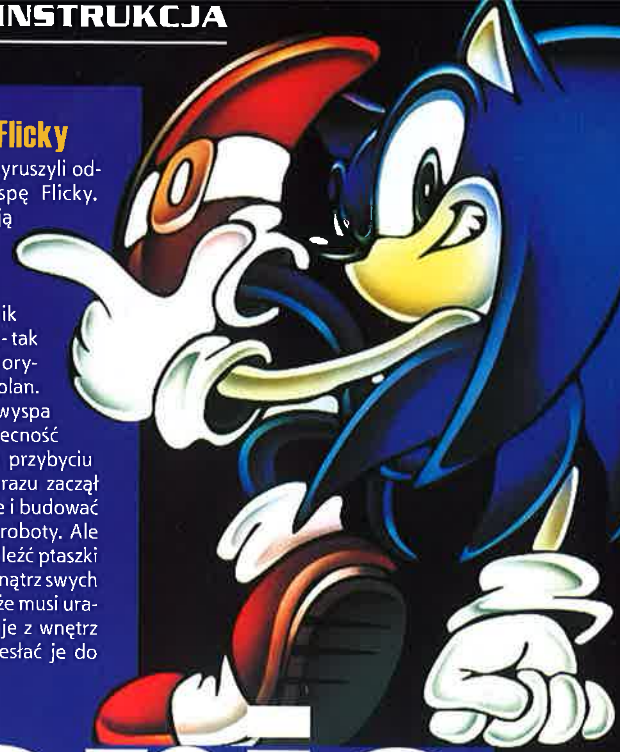
Mieszkańcy miasta mogą się napawać w ZOO oglądaniem dzikich zwierząt w klatkach. Do funkcjonowania ZOO potrzebuje mięsa i słomy do wykarmienia zwierząt. Jedno takie miejsce może zapewnić rozrywkę 7500 ludzi. Otwarcie co najmniej jednego ZOO jest niezbędne w każdej misji, w której wskaźnik kultury powinien osiągnąć minimum 75 punktów.

Klawiszologia

We wszystkich misjach dostępne są następujące skróty klawiszowe:
H - Ukrywa (lub pokazuje) skały
X - Przełącza na zasięg opodatkowania dochodów
Y - Przełącza na zasięg zagrożenia malarią
Z - Przełącza na zasięg zagrożenia chorobą
Ctrl + F1 - W aktualnym położeniu mapy tworzy zakładkę F1
Ctrl + F2 - W aktualnym położeniu mapy tworzy zakładkę F2
Ctrl + F3 - W aktualnym położeniu mapy tworzy zakładkę F3
F1 - Przeskakuje na mapie do zakładki F1
F2 - Przeskakuje na mapie do zakładki F2
F3 - Przeskakuje na mapie do zakładki F3

Dziedziczony majątek, przenoszone wojska i budowle (tylko w kampaniach)

Między niektórymi misjami Kleopatry można przenosić dziedziczony majątek, budowle, a nawet żołnierzy! W tym ostatnim przypadku na początku misji pojawi się komunikat o powrocie wiernych żołnierzy, określający również ich rodzaj (łucznicy, piechota, rydwany). Jeśli natychmiast umieścisz odpowiedni fort lub forty, pojawią się i pomaszerują do niego/nich najlepsze oddziały danego rodzaju z poprzedniej misji. Budowle mogą być przenoszone do następnej misji tylko, jeśli rozgrywa się ona na tej samej mapie (Deir el-Medina lub Aleksandria). Uważaj na rabusiów grobów, którzy mogą splądrować te zabytkowe budowle i tym samym obniżyć notowania twojego państwa! Poniższe zestawienie pokazuje, w których misjach można dziedziczyć majątek rodowy i przenosić żołnierzy i/lub budowle.



Sonic

Oblężenie wyspy Flicky

Sonic i jego przyjaciele wyruszyli odwiedzić tajemniczą wyspę Flicky. Według legendy znajdują się tam cenne kamienie szlachetne, w tym Szmaragdy Chaosu.
W tym czasie Dr Robotnik (to _nie jest_ tłumaczenie - tak się zły bohater nazywa w oryginale) wymyślił nowy plan. Jego nowym celem jest... wyspa Flicky, na której wykrył obecność Szmaragdów Chaosu. Po przybyciu na miejsce Robotnik od razu zaczął ustawiać systemy obronne i budować tak kochane przez siebie roboty. Ale Robotnik musi jeszcze znaleźć ptaszki Flicky, by umieścić je wewnątrz swych maszyn. Sonic zrozumiał, że musi uratować ptaszki uwalniając je z wnętrz robotów, a następnie odesłać je do ich wymiaru. Ale najważniejsze to nie dopuścić do tego, by Robotnik odnalazł wszystkie szmaragdy. Czas ruszać do akcji!

Na planszy

Ptaszki Flickies

Skocz na robota lub potraktuj go przy pomocy Spin Dasha - rozwalisz go, a z wnętrza wydostanie się ptaszek. Kiedy będzie na wolności, przebiegnij koło niego, by zwrócić na siebie uwagę, dzięki czemu będzie już za tobą podążał. Miej jednak na podążające za tobą ptaszki oko - jeśli Sonic lub one same zostaną trafione przez wroga, mogą zostać oszołomione i ponownie będziesz musiał je do siebie przygarnąć.

Pierścienie

Zbieraj pierścienie by zdobyć więcej punktów oraz odblokować przejście do bonusowych poziomów Knuckles oraz Tails.

Licznik ptaszków

Liczba ptaszków które musisz uratować wyświetlana jest u dołu ekranu. Jeśli dany wskaźnik został zapalony, znaczy to że odnalazłeś już przypisanego do niego ptaszka.

Znajdźki itd.

Pierścienie (Rings)

Pierścienie ochraniają Sonika przed pułapkami zastawionymi przez Robotnika, dzięki nim zdobędziesz również dostęp do etapów bonusowych Knuckles oraz Tails (można na nich zdobyć Szmaragdy Chaosu). Dzięki nim dostajesz również bonusowe punkty po skończeniu każdego Aktu. Pamiętaj, że musisz zdobyć przynajmniej 50 pierścieni, by Sonic mógł się dostać do etapów bonusowych.

Tarcze (Shields)

Na wyspie można znaleźć trzy różne rodzaje tarcz. Niebieskie (Blue) chronią Sonica przed atakami zwykłymi oraz związanymi z elektrycznością, czerwone (Red) chronią zarówno przed zwykłymi jak i ogniem, a złote (Gold) pozwalają Sonicowi na wykonanie Blast Attack dodatkowo chroniąc także przed atakami wroga.

Weź sprawy we własne ręce!

Czyli opis klawiszy:
strzałki kursora - kierują Sonicem
[Enter] - przerwanie filmiku lub dema i przejście do ekranu tytułowego
- wejście/wyjście z ekranu opcji
- włączenie/wyłączenie pauzy
[Shift] lub **[Spacja]** - skok
- wykonanie Blast Attack (kiedy używasz złotej tarczy - Golden Shield)
[Ctrl] - wykonanie Sonic Spin Dash

Medale Sonica/dodatkowe życia

Gdy zdobędziesz dziesięć medali będziesz mógł użyć opcji Continue! Medale znajdują się zazwyczaj na górze, szukaj ich gdy wybiłeś się w powietrze przy pomocy sprężyn. Dodatkowe życia można znaleźć wewnątrz TV, można je również zdobyć na etapach bonusowych Knuckles oraz Tails (o ile odnalazłeś już wszystkie siedem Szmaragdów Chaosu).

Inności

Blast Attack Sonica

Rozpraw się ze wszystkimi przeciwnościami! Najpierw wyskocz w powietrze naciskając [Shift], a następnie naciśnij ten nam klawisz jeszcze raz gdy już będziesz w górze by naprowadzić go na wrogów. Zanim jednak będzie on dostępny, musisz najpierw zdobyć złotą tarczę.

Szmaragdy Chaosu

Dr Robotnik pragnie użyć mocy zaklętej w Szmaragdach Chaosu by zdobyć panowanie nad światem. Jedynym sposobem by go powstrzymać jest zdobycie Szmaragdów przed nim! Gdy uda ci się zebrać pięćdziesiąt Pierścieni poszukaj w okolicy Tailsów (ogony) lub Knucklesów (pięści), które przeniosą cię do etapu bonusowego, gdzie można znaleźć Szmaragdy Chaosu.

Pierścienie Międzywymiarowe

W niektórych miejscach na wyspie Sonic może odnaleźć Pierścienie Międzywymiarowe prowadzące do wymiaru zamieszkiwanego przez ptaszki Flickies. Podskocz i złap za czerwoną krawędź Pierścienia gdy Sonic uwolni z robotów jakieś ptaszki - przeniosą się one do swojego domu znikając z pola widzenia demonicznego Dr Robotnika!

Game Over/Contiune

Zaczynasz grę z trzema życiami Sonica - ale bez możliwości włączenia Continue (czyli kontynuacji). Aby je zdobyć (a każde z nich to trzy dodatkowe życia) musisz znaleźć dziesięć Medali Sonica. Samą liczbę żyć można zwiększać zdobywając przedmioty oznaczone jako 1-UP. Jeśli Sonic straci wszystkie swoje życia, ale ma jeszcze możliwość kontynuacji gry, pojawi się zegar. Jeśli naciśniesz [Enter] zanim skończy się czas, będziesz mógł kontynuować grę od miejsca, gdzie ją skończyłeś, a dokładniej od początku etapu, na którym się właśnie znajdowałeś.

Wyspa i strategie postępowania

Gdy Sonic znajduje się na nierównym terenie lub biegnie, naciśnij klawisz [Ctrl] by wykonać Slow Rolla. Dzięki temu Sonic będzie poruszał się po prostej nawet w pochylonym terenie. Używaj Slow Rolla by zebrać Pierścienie kiedy chodzenie jest zbyt trudne, albo gdy chcesz uniknąć niebezpiecznych przeszkód.

Kontrolę nad Sonicem poruszającym się po pokrytych lodem powierzchniach najprościej odzyskać wyskakując w górę i nieruchomo lądując - dzięki temu można bez problemu wyhamować.

Nie warto niepotrzebnie ryzykować w trakcie uwalniania ptaszków z wnętrz robotów - najbezpieczniej (i najprościej) jest po prostu rozwalić je przy pomocy Spin Dasha.

Miej oczy szeroko otwarte, by nie przeoczyć jakichś ukrytych drzwi lub przejść. Prowadzą do miejsc gdzie czekają na ciebie dodatkowe życia, Tarcze, Pierścienie i przyjaciele Sonica, a dodatkowo także Knuckles i Tails przez które można się dostać do obszarów kryjących Szmaragdy Chaosu.

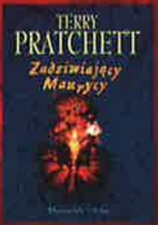
Dla tych, co nie lubią dużo czytać

Podczas gry naciśnij Esc i najedź kursorem na lewy górny róg ekranu. Pojawi się menu, w którym można to i owo skonfigurować.

donosi
Valkiria

Już na początku maja do sprzedaży trafi prawdziwie polska Szlachecka Gra Karciana *VETO!*. Jest to wersja kolekcjonerska. Zestawy startowe będą sprzedawane w cenie 39,90 zł, a dodatkowe po 11,90 zł. W grze znajdziemy m.in. karty postaci, moderunku i efektów. Niektóre z nich mają historyczne odpowiedniki, inne pochodzą z kart sienkiewiczowskiej trylogii, jeszcze inne zostały stworzone przez samych autorów *VETA!*

W dniach od 9 do 12 lipca w Gliwicach odbędzie się kolejna edycja konwentu miłośników fantastyki *Dracool 2004*. W programie przewidziane będą prelekcje, spotkania, konkursy, LARP-y i turnieje.



Pojawiła się kolejna powieść Terryego Pratchetta pt. *Zadziwiający Maurycy*. Bohaterami tej książki są ludzie, kot i szczury. Zdaniem samego Maurycego (który jest iście zadziwiający), najtrudniej jest określić różnicę między szczurem a człowiekiem. Pozycja obowiązkowa dla wszystkich miłośników *Świata Dysku* i nie tylko.

Narodziny Potwora - Przewodnik po świecie Ksina i przygoda to kolejny już na polskim rynku podręcznik dodatkowy oparty o mechanikę d20. Tym razem klimat gry ściśle związany jest z prozą Konrada T. Lewandowskiego. Wydawcą jest *Stalowa Twierdza*.

Gra fabularna *Monastyr*, o której słychać już od przeszło dwóch lat, zostanie wydana już w maju. Tak przynajmniej oficjalnie zapowiedziało wydawnictwo *Portal*. Przypominam, że jest to eRPeG w klimacie mrocznego fantasy, przypominający dobrze znany w Polsce system *Warhammer*.

No i stało się. Z dniem 1 maja nasz kraj wstępuje w struktury Unii Europejskiej. Nie wchodzimy tam jednak z pustymi rękami. Nasz wkład jest wręcz imponujący. Tak się składa, że zupełnie niedawno w sprzedaży pojawiła się czwarta już część opowieści o Jakubie Wędrowyczu pt. Zagadka Kuby Rozpruwacza. Pragnę przybliżyć postać tego słynnego egzorcysty amatora. Tylko on jest w stanie stawić czoło brukselskim krwiopijcom, masonom i... abstynentom.

Artur "ARTUT" Machlowski
artut@valkiria.net

Tradycyjnie zachęcam do odwiedzenia serwisu **www.valkiria.net** i strony **www.tawerna.rpg.pl**, a także zapoznania się z zinem *Tawerna RPG* na płycie dołączonej do tego numeru CDA.

W tej krainie obcy zginie!

Jakub Wędrowycz to postać stworzona przez Andrzeja Pilipiuka - autora m.in. kilku tomów kontynuacji *Pana Samochodzika*. Dotychczas pojawiły się w sprzedaży cztery tomy sagi o wiejskim egzorcyście amatorze: *Kroniki Jakuba Wędrowycza, Czarownik Iwanow, Weźmisz czarno kurę...* i najnowsza *Zagadka Kuby Rozpruwacza*.

Kim jest główny bohater książek Wielkiego Grafomana (jak sam siebie nazywa autor cyklu)? Jakub Wędrowycz to staruszek mieszkający na Starym Majdanie (gmina Wojsławice), w starej rozpadającej się chacie. **Emeryt jest najprawdziwszym w świecie społecznym pasożytem, degeneratem, bimbrownikiem i hieną cmentarną.** Za czasów PRL wielokrotnie miewał zatargi z Milicją Obywatelską. W III RP równie często odwiedzają go stróże prawa. Ubiera się w waciak lub esesmańską kurtkę zdartą w czasie partyzanckich wypraw z jakiegoś hitlerowca. Na głowie ma zazwyczaj starą czapkę uszatkę. Stopy owija onucami i przyozdabia solidnymi gumofilcami, w których trzyma bagnet.

Ulubionym zajęciem starego Wędrowycza jest picie. Pije dużo, często i właściwie wszystko. Bywa - wraz z przyjaciółmi - częstym gościem pobliskiej knajpy, w której osusza kolejne kufle i butelki lokalnej *Perły*. Oprócz tego Jakub jest wielkim smakoszem bimbru. Poznał jego najtajniejsze receptury, dzięki którym potrafi stworzyć prawdziwe cuda dla podniebienia. Dziadek lubi także dobrze zjeść. Gdy, wraz z Semenem, zorganizowali piknik przy ognisku, usmażył wielką żółtą wiewiórkę, która przed śmiercią wydawała dźwięki podobne do słowa „pikaczu".

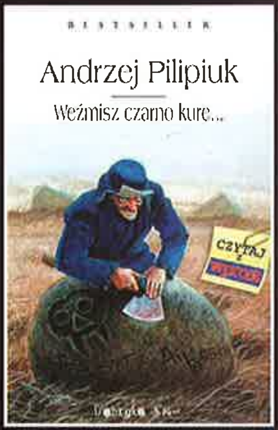
Egzorcysta podczas pracy korzysta z solidnego sprzętu - w stodole przechowuje ogromny arsenał (głównie zrabowany na hitlerowcach przy okazji II wojny światowej).

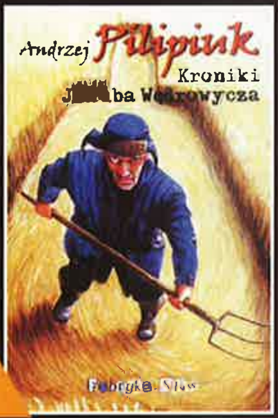
Od pewnego czasu krążą **potwierdzone plotki** o pomyśle sfilmowania jednego z opowiadań Andrzeja Pilipiuka. Została już wstępnie przygotowana obsada i wybrano kilka plenerów. Oprócz tego wydawnictwo *Fabryka Słów*, której nakładem ukazują się kolejne tomy sagi Wielkiego Grafomana, niedługo zaskoczy fanów Jakuba Wędrowycza komiksem o perypetiach egzorcysty amatora. W planach jest również gra karciana i planszowa. Podobno rozpoczęły się nawet prace nad autorskim systemem RPG.

Więcej informacji na temat Andrzeja Pilipiuka i jego książek znajdziecie na oficjalnej stronie pisarza **http://pilipiuk.valkiria.net**.

Andrzej Pilipiuk
urodził się 20 marca 1974 roku. Z wykształcenia jest archeologiem, choć jego podstawowym źródłem dochodu jest pisanie. Wielki Grafoman mieszka w Krakowie z żoną Kasią.

Karierę rozpoczynał na łamach *Fenixa* i *Fantastyki* opowiadaniami o Jakubie Wędrowyczu. Jest zdobywcą najbardziej prestiżowej w środowisku miłośników fantastyki nagrody Fandomu Polskiego im. Zajdla za opowiadanie *Kuzynki*, opublikowane w 2002 roku.





wydanie 9

Kącik gier na Linuksa

Jarosław Kus

Witam po miesięcznej przerwie spowodowanej przyczynami natury technicznej – niezależnymi od Redakcji Kącika (ale jak najbardziej zależnymi od Redakcji CD-Action – jubel był przecie). :-) Tak na marginesie – dwa nasuwające się spostrzeżenia. Po pierwsze: wiosnę widać też wśród Pingwinów – ciekawych informacji przybywa niczym wody po stopniałym śniegu. Po drugie: coraz częściej informacje przestają być tylko ciekawostkami, a coraz częściej zbliżają się do granicy zwanej IWDCB, czyli Informacje Ważne Dla Całej Branży. Tylko patrzeć, aż zaczną ją przekraczać. Życząc wam, i sobie, cierpliwości w oczekiwaniu na ten moment, proszę o nadsyłanie komentarzy, uwag i opinii: lehardi@inetia.pl.

Tak się złożyło, że nie poświęciliśmy ostatnio zbyt wiele miejsca Neverwinter Nights. Nie oznacza to jednak, że na tej erpegowej niwie nie dzieje się nic ciekawego. Dowodem niech będzie choćby ostatni dodatek Hordes of Underdark - bardzo wysoko oceniony przez redakcyjnego recenzenta. Ja z własnej strony chciałbym przypomnieć, że NWN - wraz z dodatkami - nieodmiennie zajmuje wysokie miejsca na linuksowych listach sprzedaży. Tymczasem w cieniu Hord Podmroku światło dzienne ujrzał najnowszy patch do linuksowego klienta NWN z numerem 1.62. Wśród wielu nowości znajdują się: "osoba" Morskiej Wiedźmy (czy jak tam zgodnie z oficjalną nomenklaturą tłumaczy się nazwę Sea Hag), sceneria zimowego nieba, rozwiązany problem "wywalania" się gry w trakcie kampanii (Hordes of Underdark), problem... a co się będę produkował - pełną listę poprawek, usprawnień i dodatków znajdziecie na **http://nwn.bioware.com/support/patchdetails162hotu.html**, natomiast sam patch (wersja angielska) pod adresem podanym niżej.

http://nwn.bioware.com

Choć wydarzenie, o którym tu piszemy, ma niewątpliwie własną wagę, w naszym kąciku poświęcimy mu zaledwie niewielką wzmiankę. Wynika to z faktu, że o tej grze dowiecie się wszystkiego, co chcecie o niej wiedzieć, z recenzji zamieszczonej w CD-Action, prasy i przeróżnych serwisów internetowych. Odnotujmy zatem, że do tłoczni trafiła właśnie gra, która doczekała się również wcielenia linuksowego. Mowa tu oczywiście o Unreal Tournament 2004. Obowiązek poinformowania was o tym fakcie niniejszym uważamy za dopełniony.

http://www.epicgames.com

TOP TEN

Serwis TuxGames (www.tuxgames.com) publikuje aktualne zestawienia najlepiej sprzedających się gier pod Linuksa. To najnowsze (21 marca 2004 r.) macie właśnie okazję prześledzić na naszych łamach:

1. Unreal Tournament 2004 (edycja DVD)
2. Unreal Tournament 2004 (edycja CD)
3. Neverwinter Nights: Hordes of Underdark
4. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
5. Majesty Gold
6. Neverwinter Nights
7. Dominions II: The Ascension Wars
8. Jagged Alliance II
9. Savage: The Battle for Newerth
10. Creatures Internet Edition

(źródło: www.tuxgames.com)

Radosne wieści dla posiadaczy kart graficznych opartych na chipsecie ATI. W pierwszych dniach marca ukazały się oficjalne sterowniki dla Radeonów. We wspomnianej wersji oznaczonej jako 3.7.1 znajdziecie dodaną obsługę dla kart z linii ATI Radeon 9800 XT. Również właściciele znacznie mniej popularnych kart firmy XGI mają powody do zadowolenia. Do pobrania z Sieci są już sterowniki następujących układów graficznych autorstwa XGI: Blade 9880, Volari V8/V8 Ultra i Volari V5. Ciekawe, czy nowy gracz na rynku zdoła się przebić przez dominację 2 potentatów: Nvidii i ATI.

http://www.ati.com/support/drivers/linux/radeon-linux.html
http://www.xgitech.com

Niezwykle rzadkim gościem w naszej rubryce są wyścigi samochodowe. Dlaczego? Nie mam pojęcia – pewnie nie są zbyt modne. Na szczęście i tutaj zdarzają się miłe niespodzianki. Dowodem niech będzie TORCS 1.2.2 - stworzony z wykorzystaniem trójwymiarowej grafiki OpenGL symulator wyścigów samochodowych. TORCS opiera się na koncepcji zaczerpniętej z RARS (Robot Auto Racing Simulator) – wyścigów, w których biorą udział... programy. Tak, programy, bowiem zachowanie kierowców zasiadających za kierownicą wyścigówek jest wcześniej zaprogramowane przez ludzi. Wiadomo, że zwycięża program, którego twórca wykazał się największą wyobraźnią i najlepiej przewidział wszelkie sytuacje mogące się zdarzyć na torze. Tacy właśnie całkowicie zaprogramowani kierowcy występują również w TORCS, ale nie ma żadnych przeciwwskazań, by za kierownicą zasiadł gracz. Kontrolę nad wozem sprawujemy za pomocą klawiatury, myszki lub joysticka. TORCS 1.2.2 przynosi wiele nowości. Jedną z nich jest możliwość ścigania się kilku graczy (do 4) przy jednym komputerze na podzielonym ekranie (split screen), czemu sprzyja również wsparcie dla kilku podłączonych jednocześnie joysticków. Znajdziecie też działające lusterka wsteczne i całkiem nowiutki Peugeot 406. TORCS zaprasza – przede wszystkim użytkowników Linuksa i Windows. I fani Need for Speed znajdą tu coś dla siebie – możliwość importu samochodów z 3 i 4 części tej kultowej gry.

http://torcs.sourceforge.net

Sporo nowego dzieje się również w ramach projektu lokalizacji gier w Linuksie noszącego nazwę Babelize. Obecnie autor usunął błąd uniemożliwiający działanie programu w dystrybucji PLD - Polish(ed) Linux Distribution. Przebudowie uległ stworzony przez firmę Loki instalator, dzięki czemu jego objętość zredukowano o 20%. Na liście gier, których wersje narodowe ujrzymy już wkrótce w Linuksie, znalazły się teraz Diablo i Diablo II, Baldur's Gate i Baldur's Gate 2. Przypomnijmy, że dzięki Babelize mamy m.in. możliwość gry w Linuksie w polską wersję językową Heroes of Might and Magic.

http://www.babelize.org

Wykorzystano ilustracje własne bądź pochodzące z następujących źródeł: http://torcs.sourceforge.net, http://www.babelize.org, http://hosted.tribalwar.com/legends/, http://nwn.bioware.com

HUGH JACKMAN
KATE BECKINSALE
VAN HELSING
www.vanhelsing.net
Fakt
onet.pl
W KINACH OD 7 MAJA
RMF FM

NA LUZIE

Wiosna, wiosna wszędzie!

Zapraszamy do lektury rozmaitych śmiesznych tekstów, wyszperanych w Sieci i napisanych tylko w jednym celu – rozbawienia was. W tworzeniu tego działu wspomaga nas JoeMonster.org!

Dziwne, lecz prawdziwe...

Faceci mogą odczytać mniejsze cyfry/litery niż kobiety. Za to one lepiej słyszą i rozpoznają więcej kolorów.

Pierwsza coca-cola była produkowana w kolorze... zielonym.

Codziennie drukuje się więcej dolarów do gry w Monopoly niż prawdziwych dolarów w mennicy USA.

28% procent Afryki uznawane jest za miejsca dzikie i niedostępne. A w Ameryce Północnej? - 38%!

Podczas każdej godziny w USA 61 000 ludzi skacze ze spadochronem.

Typowa piłka baseballowa wytrzymuje siedem trafień kijem.

90% gatunków ptaków przez całe życie ma tylko jednego partnera. U ssaków wskaźnik ten wynosi... 3%.

Świnia to jedyne zwierzę - poza człowiekiem - które może doznać poparzenia skóry od słońca.

Większość białych niedźwiedzi to mańkuci.

Najmłodsi rodzice na świecie - 8 i 9 lat (Chiny, rok 1910). Najmłodszy wyświęcony ksiądz miał 11 lat.

Znany pisarz Mark Twain nie miał świadectwa ukończenia szkoły podstawowej.

Mężczyzna - proporcjonalnie do własnej wagi - jest silniejszy od konia.

Uszy i nos człowieka rosną przez całe życie.

Paznokcie i włosy rosną do 30 dni od momentu śmierci człowieka.

Gorąca woda jest cięższa niż zimna.

Islandczycy w przeliczeniu na głowę piją najwięcej coca-coli na świecie.

Krowa może wejść po schodach - ale nie jest w stanie po nich zejść.

Mężczyźni mają czkawkę częściej niż kobiety.

Czy leci z nami pilot?

To ciąg dalszy lotniskowych historyjek z życia wziętych, tym razem zaobserwowane na pokładzie samolotu...

Podczas godzin szczytu na lotnisku w Houston jeden z lotów opóźnił się z powodów technicznych. Ponieważ bramka była potrzebna do następnego wylotu, samolot odholowano i ustawiono tak, aby ekipa techniczna mogła przy nim pracować. Pasażerom przekazano numer nowej bramki, która okazała się być spory kawałek dalej. Wszyscy tam przeszli i dowiedzieli się, że wyznaczono kolejną, trzecią już bramkę. Po chwili zamieszania pasażerowie weszli na pokład i właśnie siadali, gdy stewardessa ogłosiła przez głośniki:
- Przepraszamy za kłopoty związane ze zmianą bramki w ostatniej chwili. Ten lot jest to Waszyngtonu, DC. Jeżeli ktoś z Państwa nie zamierzał lecieć do Waszyngtonu, DC, powinien teraz wysiąść.

I wtedy bardzo zmieszany i czerwony na twarzy pilot wyszedł z kokpitu, ciągnąc za sobą torby.
- Przepraszam - powiedział - pomyliłem samoloty.

* * *

Pilot do pasażerów lotu turystycznego po twardym lądowaniu:
- Wybaczcie to twarde lądowanie, ale właśnie przygotowuję się do pracy w dużych liniach lotniczych. Następnym razem postaram się zgubić wasze bagaże.

* * *

Gdy samolot wylądował i hamował na lotnisku Washington National, pojedynczy głos zawołał przez głośniki: „prrr, kurdę, prrr!"

* * *

Pracownik linii Southwest Airlines: „witamy na pokładzie lotu linii Southwest z X do Y. Aby zapiąć pasy, proszę wsunąć metalową część do sprzączki i mocno zacisnąć. Ten pas bezpieczeństwa działa jak każdy inny, a jeżeli nie wiecie, jak się zakłada pas bezpieczeństwa, nie powinniście wychodzić z domu bez opieki. W przypadku nagłej utraty hermetyczności, maski tlenowe zsuną się z sufitu. Wtedy proszę przestać krzyczeć, złapać maskę, nałożyć na twarz. Jeżeli podróżujecie z małym dzieckiem, najpierw nałóżcie swoją maskę, a dopiero potem nałóżcie maskę dziecku. Jeżeli podróżujecie z dwojgiem dzieci, zdecydujcie, które kochacie bardziej.

A to Polska właśnie

Urocze napisy i dialogi zebrane oraz zasłyszane przez kilku Polaków podczas codziennej, i niecodziennej, tułaczki po kraju. *Polska być bardzio dziwny kraj.*

Na ladzie w cukierni leżą ciastka, a obok kartka. „Jagodzianki z truskawkami".

Wieś gdzieś. Sklepik. W oknie kartka. „Z powodu remontu sklepowa daje od tyłu".

W jednym ze sklepików na Ursynowie pod torebką z przyprawą curry zobaczyłem napis „curry - przyprawa do kur".

W wypożyczalni wideo: „Poproszę o film z życia wzięty, może być o zombi albo wampirach".

Sklep typu „Warzywa, owoce itp.." w Strzyżowie:

Klient
- Proszę pana, czy są DŻONATANY?

Sprzedawca
- Nie, proszę pana. Ale mamy inne rodzaje DŻABŁEK.

- Chciałem pożyczyć film pornograficzny
- A co, nie miałeś na żywo?
- O! Na żywo też są?

Mój starszy brat wyjechał do teściów na święta wielkanocne (daleko). Ja na te parę dni wprowadziłem się do niego, by się opiekować rybkami, kwiatkami, no i sobie pomieszkać. Brat zostawił mi pełną lodówkę, ale nie było chleba, co zauważyłem dopiero wieczorem. Pojechałem do sklepu nocnego. W sklepie mała kolejka. Panowie głosem mocno ochrypłym proszą to o Krakusa, to o Wyborową. W końcu nadeszła moja kolej. Mówię:
- Poproszę jeden chleb.

Sprzedawca
- Proszę?
- Jeden chleb.

Sprzedawca
- Chodzi o pół litra?

Kilku kumpli urządzało imprezę, której główną atrakcją miało być tanie wino. Udali się po ten wykwintny trunek z plecakiem do sklepu, poprosili o 30 win, a pani ekspedientka z pełną powagą pyta „otworzyć?".

Ze sklepu na naszej prowincji. Przyszła dostawa jakichś zagranicznych soków - na skrzyni z butelkami był napis 'FRAGILE!', sprzedawczyni rozpakowała soki i ustawiła na półce z karteczką: sok FRAGIL - 3 zł.

Z pokładu samolotu PLL LOT. Pasażer do stewardessy: „poproszę orange juice, może być jabłkowy".

PRZYGODY KLARY

* * *

„Przed wyjściem z samolotu prosimy sprawdzić, czy zabrali Państwo bagaż. To, czego Państwo zapomną, zostanie rozdzielone po równo pośród załogi. Prosimy nie zostawiać dzieci ani małżonków".

* * *

„Ostatni wychodzący sprząta samolot!".

* * *

Pilot akurat w tym rejsie wylądował wyjątkowo twardo i uderzył samolotem jak młotem o podłoże. Ta linia lotnicza wymagała, aby pierwszy oficer stał w drzwiach i żegnał pasażerów uśmiechem i słowami: „Dziękujemy za lot liniami XYZ". Trudno mu było patrzeć w oczy pasażerów chwilę po tym kiepskim lądowaniu – zastanawiał się, który z gości wyskoczy z jakimś złośliwym komentarzem. W końcu wszyscy wyszli, z wyjątkiem starszej pani, wspierającej się na lasce. Ta powiedziała:
- Synku, czy mogę zadać pytanie?
- Ależ oczywiście - odpowiedział pilot.
- O co chodzi?
Starsza pani na to:
- My wylądowaliśmy czy zostaliśmy zestrzeleni?

Tłum: Kozak

Oto sposoby, jak zabawiać autostopowicza:

1. Zatrzymajcie się i spytajcie, która godzina, a następnie natychmiast odjedźcie.
2. Kiedy wsiądzie, spytajcie po cichu - czy się boi.
3. Pochylcie się nisko nad kierownicą i z nieprzytomnym wzrokiem powiedzcie: „dostanę was wszystkich".
4. Przy prędkości 130 km/h symulujcie atak padaczki.
5. W trakcie jazdy przynajmniej trzy razy głośno się obliżcie.
6. Na komórce wybierzcie dowolny numer. I tajemniczo powiedzcie do telefonu „tu pająk, tu pająk, mam jedną muchę, przygotujcie się".
7. Bezpośrednio przed wejściem w ostry zakręt zakrzyczcie: „o Boże, nie dam rady".
8. Kiedy zatrzyma was drogówka, powiedzcie policjantowi z kamienną twarzą: „Panie Inspektorze - to on prowadził".
9. Pożegnajcie autostopowicza słowami: „wiem, gdzie mieszkasz...".

Lekcja polskiego

Spróbuj przeczytać na głos:

1. W wysuszonych sczerniałych trzcinowych szuwarach sześcionogi szczwany trzmiel bezczelnie szeleścił w szczawiu, trzymając w szczękach strzęp szczypiorku i często trzepocąc skrzydłami.

2. Pocztmistrz z Tczewa, rotmistrz z Czchowa.

3. Przyszedł Herbst z pstrągami i słuchał oszczerstw z wstrętem.

4. I teraz uwaga!
Chrząszcz brzmi w trzcinie w Szczebrzeszynie - strząsa skrzydła z dżdżu. I trzmiel w puszczy tuż przy Pszczynie straszny wszczyna szum. Mąż gżegżółki w chaszczach trzeszczy, w krzakach drzemie kszyk, a w Trzemesznie straszy jeszcze wytrzeszcz oczu strzyg.

Kachorra to ja

Jestem, jaki jestem, mam swoje dwa światy. Pochodzę z rodziny zastępczej, moi rodzice to Kasia i Tomek (wyglądali jak łyse konie). Mieszkaliśmy na Wspólnej nr 997. Byłem jednym z dziesięciu w tym klanie. Moje kryminalne gry zaczęły się od kradzieży roweru Błażeja. Potem ukradłem zielone drzwi Janosikowi (policjantowi z 13 posterunku). Jednak kropkę nad i postawiłem, przemycając kawę i herbatę na plebanię. Wtedy policjanci zwrócili na mnie uwagę. Trafiłem do celi z Kubą Wojewódzkim, rzeźnikiem i moim idolem. Przeżyłem tam 9 niezwykłych tygodni. To nie do wiary, ale zaproponował mi ucieczkę. Zgodziłem się. To była prawdziwa chwila prawdy - uciekaliśmy we dwoje samochodem drogówki, ale plama oleju przekreśliła szansę na sukces i naszą ucieczkę do raju. Wpadliśmy w ręce, które leczą, strażnika z Texasu. Kuba umarł na krześle pod napięciem. Ja zostałem skazany na rozmowy w toku z Luz Marią o miłości i nienawiści. Moi przyjaciele wpłacili kaucję. Teraz jestem milionerem, który naprawia usterki w barze. Możecie mi wierzyć, bo ja opowiadam tylko prawdziwe historie.

Autor: Adi G

PRZYGODY KLARY

Przestępczość (nie)zorganizowana

W Wirginii zatrzymano podglądacza. Jednak samo zatrzymanie nie jest jednoznaczne ze zidentyfikowaniem. Na szczęście sprytnym policjantom szybko udało się podglądacza postawić przed sądem i udowodnić jego winę. Zidentyfikowano go po odcisku... górnej wargi zdjętym z szyby...

Trzem panom udało się zwiać z furgonetki, która miała ich przewieźć do więzienia. Wszyscy trzej byli skuci ze sobą 10 metrowym łańcuchem. Jednak nie uciekli dalej niż 500 metrów. Podczas biegu po chodniku chcieli zwiać w różne strony. Skutek był taki, że wszyscy trzej panowie zaplątali się w ów łańcuch oraz przypadkową latarnię uliczną. Potem pozostało im już tylko czekać na policjantów, którzy łaskawie ich uwolnili...

Pewien mężczyzna żył z wyrywania torebek słabowitym staruszkom. Pewnego dnia mocno się jednak zdziwił. Po wyrwaniu torebki kolejnej staruszce okazało się, że pani była z psinką na spacerze, a w torebce była... kupa pieska. Prawo w tym mieście nakazywało sprzątać po pupilach.

Dwóch bystrzaków chciało otworzyć skradziony sejf. Ponieważ nie udało im się otworzyć go wytrychem - postanowili go wysadzić. W efekcie zdemolowali cały pokój, w którym odpalili ładunek (sejf nadal był zamknięty). Wtedy to „inteligenci" wymyślili, że wyrzucą go przez okno z wysokości drugiego piętra. Kiedy i to zawiodło - Sherlock i Watson wpadli na kolejny „cudowny" pomysł. Przywiązali sejf 5 metrowym łańcuchem do pickupa i dali mocno po garach. Niestety, po ujechaniu sporego kawałka drogi, sejf nadal się nie otwierał. Pewnie mieli jeszcze milion pomysłów w głowach, jednak nie udało im się już ich zrealizować. Czerwone światło zmusiło ich do nagłego hamowania. Pod wpływem ostrego zatrzymania, rozpędzony sejf najpierw uderzył w tył wozu, a następnie po odbiciu się od zderzaka i zatoczeniu łuku w powietrzu wylądował w przedniej masce samochodu, oczywiście zgniatając silnik. Rabusiów szybko ujęto.

Tłum: Kozak

Przysłowia mądrością narodów (*)

- Tym chata bogata, co ukradnie tata.
- Gdzie kucharek 6 tam 07 zgłoś się.
- Na pochyłe drzewo to i Salomon nie naleje.
- Nie pożądaj żony bliźniego swego... nadaremno.
- Nie taka kobieta straszna, jak się umaluje.
- Lepsze włosy z łupieżem niż łupież bez włosów.
- Jak cię widzą - to pracuj.
- Kto rano wstaje, ten chodzi niewyspany.
- Nosił wilk razy kilka, póki mu się ucho nie urwało.
- Kto pod kim dołki kopie, ten jest grabarzem.
- Kto rano wstaje, innym spać nie daje.
- Lepszy wróbel w garści niż skrzypek na dachu.
- Gość w dom, garnek wody do rosołu!

- Nie rób drugiemu... między drzwi.
- Jak sobie pościelesz, to mnie zawołaj.
- Kto rano wstaje, ten leje jak wół do karety.
- Gość w dom, żona w ciąży!
- I should be so lucky, gdyby nie te kłaki.
- Cicha woda po kisielu.

(*) ale tylko tych, co nie mają innych mądrości pod ręką

SLip, e-mail: slip@cdaction.com.pl

Action FPP

Pamiętacie mój minikonkurs na przeróbkę przysłowia ogłoszony bodaj trzy numery wcześniej? Wyłoniłem zwycięzcę! :) Nie było trudno, gdyż otrzymałem tylko jedną propozycję „Kwiecień plecień, bo przeplata, trochę Quake'a, trochę SWAT-a". Przysłowie, które – tak swoją drogą – niemal idealnie pasowałoby do poprzedniego numeru CDA, podesłała osoba o nicku Delron. Jak już zapewne zdążyliście się zorientować, w majowym numerze Action FPP przeczytać możecie obszerny opis moda ChaosUT, choć nie tak obszerny, jak bym tego chciał. Cóż począć, kartki nie są z gumy, a z papieru... Wysokiej jakości papieru! ;)

Na początku był Chaos...

W trakcie już kilkuletniej obecności na łamach CD-Action miałem okazję opisywać niejedną modyfikację. Były wśród nich zarówno takie, które do danej gry wprowadzały zaledwie kilka nowych elementów, jak i takie, które całkowicie ją zmieniały. ChaosUT, stworzony (jak łatwo wywnioskować z nazwy) z myślą o grze *Unreal Tournament*, różni się od nich wszystkich. Nie jest to pełna konwersja, a więc w trakcie zabawy dalej czuć będziemy, że gramy w starego poczciwego UTeka, ale mimo to wprowadza on do rozgrywki olbrzymią ilość nowości.

Zacznijmy może jednak od początku, a jak wiadomo, na początku był... ChaosDM, czyli mod do gry *Quake 2*. Autorzy nie kryją, że ChaosUT od samego początku miał przypominać wersją moda znanego z *Q2*, a zarazem posiadać sporo nowych elementów, które zwabić miały kolejnych graczy. Tak naprawdę trudno powiedzieć, jakiego to typu mod. O ile o *Western Quake 3* można powiedzieć, że zmienia *Q3A* w grę z rewolwerowcami w roli głównej, o tyle CUT niełatwo przykleić jakąkolwiek etykietkę. **Jest to bowiem nic innego, jak zbiór, ogólnie rzecz biorąc, niepowiązanych ze sobą pomysłów upakowanych do jednej modyfikacji.** Niepowiązanych nie znaczy jednak nie pasujących do siebie. Mimo że poszczególne pomysły nie gryzą się ze sobą, słowo „chaos" w tytule bardzo pasuje i oddaje to, co bardzo często dzieje się na arenie. :)

ChaosUT uruchomić możemy na dwa sposoby. Pierwszy z nich polega na włączeniu stosownego mutatora, dzięki czemu elementami wprowadzanymi przez CUT cieszyć się możemy we wszystkich standardowych trybach gry *UT*, bądź też wybraniu jednego z nowych trybów gry. Do dyspozycji mamy Knig of the Hill i Sward Arena oraz Team KOTH i Team SA, czyli ich teamowe odpowiedniki.

KOTH to - dla mnie - całkowicie nowa koncepcja, z jaką zetknąłem się po raz pierwszy właśnie w tym modzie. Zasady są banalnie proste - **wygrywa ten, komu się uda najdłużej przebywać w centralnej części areny.** Zagrajcie, a sami się przekonacie, że realizacja tego pozornie banalnego celu już taka prosta nie jest. W szczególności gdy na arenie znajduje się większa liczba graczy. Jeśli tylko jakiś śmiałek odważy się wkroczyć na

ów centralny punkt, może być pewien, że niemal natychmiast zostanie ostrzelany ze wszystkich stron. Jakie są najczęściej tego skutki – domyślcie się sami. Z kolei SA to taka w sumie bardziej zabawa niż poważna rywalizacja. **Gracze pozbawieni zostają jakiejkolwiek broni palnej i do dyspozycji mają jedynie miecz**, którym można zarówno atakować (oczywiście tylko w zwarciu), jak i bronić się przed atakami.

Zaraz, zaraz, ale jakim mieczem? Przecież w *UT* nie ma żadnego miecza! Owszem, w *UT* nie, ale w ChaosUT już tak. Ten miecz (Bostarn Sward) to jedno z kilku nowych narzędzi zagłady, którymi w CUT możemy fragować oponentów. Warto tutaj zaznaczyć, że każda broń ma odpowiednik wśród standardowego uzbrojenia *UT*. W menu konfiguracyjnym CUT ustawić możemy to, czy w trakcie gry dostępna ma być zarówno broń z *UT* i ChaosUT,

czy też ta z CUT ma zastąpić oryginalne uzbrojenie. W tym pierwszym przypadku w trakcie gry dostępny mamy naprawdę pokaźny arsenał. Uśmiech na waszych twarzach powinien jeszcze wywołać fakt, że **prawie każda broń CUT strzela kilkoma rodzajami amunicji**, co sprawia, że przeciwników możemy eliminować na dziesiątki sposobów! Powalczymy, korzystając z kuszy (Crossbow), która wystrzeliwuje trzy rodzaje strzał (zwykłe, wybuchające i zatrute). Autorzy oddali do naszej dyspozycji również zabawki, takie jak **automatyczny shotgun** (CAS12 Shotgun - wypluwa z siebie trzy rodzaje amunicji), **zmodernizowany flak** (The Flak2 – można z niego korzystać na cztery sposoby), **Chaos SniperV2** (zmodernizowana snajperka znana z *UT* – dwa rodzaje amunicji) oraz cztery inne narzędzia zagłady.

Najbardziej niepozorna broń z pozostałej czwórki to **Proximity Mines** (jak kto woli – The Proxy), czyli miny w kształcie kul z namalowanymi na nich uśmieszkami. Co ciekawe, miny te mogą swawolnie skakać po arenie i szukać celu. Bardzo pocieszna dla użytkownika i uciążliwa dla przeciwnika broń. Dość ciekawie prezentują się też możliwości **CUT Utility Gun**, który strzela powietrzem (!), ogniem i lodem. Jeśli trafimy przeciwnika kulą ognia, ten zaczyna się palić i wybitnie odbija się to na jego stanie zdrowia. Z kolei trafienie oponenta kulą lodu zamienia go w białą bryłę i odczuwalnie spowalnia.

Na koniec zostawiłem coś specjalnego – **Sentry Turrets i The Voltex**. Pierwsza z tych zabawek to nic innego jak rozstawiana wieżyczka, która co prawda nie może się poruszać, ale ustawiona w odpowiednim miejscu stanowi dla nas nieocenione wsparcie ogniowe. Druga to tak jakby czarna dziura. Wyrzucamy kulę, ta unosi się i tworzy się wir, który zasysa wszystkich przeciwników w pobliżu. Zasysa i fraguje. Totalna demolka. :)

Nowe tryby gry i nowa broń to jednak nie jedyne zmiany, jakie niesie ze sobą ChaosUT. W opcjach możemy włączyć Respawn Protection, czyli opcję zapewniającą przez kilka sekund pełną nietykalność temu graczowi, który dopiero co powrócił z zaświatów. W celu szybszego przemieszczania się po mapie możemy wykorzystać hak, który przyczepia się do dowolnego miejsca areny - i przyciągnąć nas do niego. Możemy się też uczepić sufitu i kołysząc się na linie, atakować oponentów. Jeśli podczas grania w tryb CTF uznamy, że dzięki ów hakowi zbyt łatwo

przenosimy się z flagą, wystarczy mała wizyta w menu - i już każde użycie tego narzędzia przez gracza z flagą spowoduje, że ten ją upuści. Zresztą sam hak też możemy wyłączyć. Opcji jest tu naprawdę sporo. Możemy też np. zbindować klawisz, który odpowiadać będzie za kopanie. Dużo frajdy sprawia też **Kamikaze**. Jeżeli tylko mamy odpowiednią liczbę rakiet, wystarczy nacisnąć stosowny klawisz, następnie poszukać jakiegoś większego zgromadzenia i BOOOOM! Tym większe, im więcej mieliśmy rakiet. To całkiem przyjemny, a czasami nawet efektywny sposób zdobywania fragów. :)

Pora zakończyć opis ChaosUT i bynajmniej nie dlatego, że nie ma już o czym pisać! **CUT to też kilka małych mutatorów**, które urozmaicają grę. Właśnie przypomniałem sobie, że ani słowem nie wspomniałem o pasie antygrawitacyjnym czy też możliwości modernizacji zoomu - ale wierzcie mi, mod ten niesie ze sobą tyle możliwości, że nie sposób wszystkich spamiętać. Szczerze powiedziawszy, to nie jestem nawet pewien, czy wszystkie je odkryłem. Pewnie nie.

Wszystkich tych, którzy nie mają gry *Unreal Tournament*, ale mają w kolekcji jej sequel z numerem 2003, zapewne ucieszy fakt, że mod, nieco zmieniony i rozbudowany, dostępny jest również w wersji na *UT2003*. Ponadto zapowiedziana została już wersja na *UT2004*. Mam zresztą nadzieję, że już w którymś z najbliższych numerów Action FPP uda mi się go przedstawić, gdyż - co tu kryć, sam jestem ciekawy, co nowego jego autorzy wymyślili.

Oczywiście CUT ma też drobne minusy. Gdy rozstawimy Sentry Turrets na pochyłym terenie, będzie on stał w wielce nienaturalnej i przeczącej prawom fizyki pozycji. Płomień na graczu podpalonym za pomocą CUT Utility Gun wygląda nienaturalnie. Denerwować mogą też pierdnięcia i beknięcia, które czasami dobiegają z głośników tudzież słuchawek, ale kto by zwracał uwagę na takie drobnostki, gdy na arenie panuje... chaos! :)

PS Jeśli natrafiłeś na fajną, ale niezbyt znaną modyfikację popularnej gry FPP – napisz do mnie i poinformuj o niej. Poza nazwą samej modyfikacji mile widziany jest url, z którego można ją pobrać. Jeśli tylko pozwoli mi na to czas, przetestuję ją i jeśli mi się spodoba, być może jej opis znajdziecie w którymś z kolejnych wydań CDA.

FPP MegaZin nr 29 na CD

Na nośniku dołączonym do tego numeru CD-Action jak zwykle znajdziecie kolejne wydanie zinu FPP MegaZin. W numerze 29 przeczytać możecie demo-testy gier *Far Cry*, *Unreal Tournament 2004* i *Painkiller* oraz zapowiedź *Dooma 3*. Nie zabrakło również recenzji (*SW-Jedi Knight: Jedi Academy*, *MoH-Alied Assault: Breakthrough*, *XIII*, *Natural Selection*, *Quake*), felietonów oraz galerii i downloadu. Wszystkich niezdecydowanych i sceptyków serdecznie zapraszam do lektury. Całej reszty nie trzeba. ;)

Z kolei wszystkich tych, którzy chcieliby się sprawdzić w roli redaktorów,t zapraszam do współpracy! Jeśli uważasz, że potrafisz pisać, prześlij tekst swojego autorstwa do naszego zastępcy rednacza - Maniaka - pod adres **maniak999@op.pl**. Jeśli będzie dobry, na pewno pojawi się w zinie i trafi do kilkuset tysięcy polskich graczy! Aha... Tekst musi być oczywiście związany z tematyką FPP. :)

Gdzie szukać moda ChaosUT?

Opisaną w tym numerze wersję ChaosUT znajdziecie na stronie **www.fpp.cdaction.pl**, oczywiście w dziale download. Ponadto zainteresowane osoby odwiedzić mogą oficjalną stronę modyfikacji (**http://dynamic4.gamespy.com/~chaotic/**), na której to znajduje się dość obszerny i pouczający manual (**http://dynamic4.gamespy.com/~chaotic/c_info-docs_ut.php**).

Historia binarnym piórem pisana

czyli życie i twórczość Action Maga

Qn`ik

Nic tak dobrze nie spełnia wymogów tego działu (Nie tylko gramy) jak Action Mag. Magazyn stworzony rdzennie do CDA przez jego czytelników doczekał się właśnie złotego, pięćdziesiątego numeru. Z tej okazji postanowiliśmy poświęcić mu trochę miejsca w piśmie. Nie ukrywam – poniższy tekst przeznaczony jest przede wszystkim dla osób, które na dźwięk słów „Action Mag" myślą „co, jakiś nowy shooter?". Choć i ci, którzy są z nim od dłuższego czasu, mogą poświęcić chwilę...

Action Mag powstał kilka lat temu - w tych paskudnych czasach, gdy jeszcze czytałem CD-Action wtedy, kiedy sobie go kupiłem (teraz oczywiście dostaję egzemplarze autorskie). Podczas jednej z piątkowych rozmów ze Smugglerem na IRC-u poruszyłem ten temat - początkowo chciałem, żeby AM* był li tylko przedłużeniem CDA, zinem o grach, w którym znalazłyby się rzeczy, które nie zmieściły się w piśmie - czyli pechowe recenzje, większe solucje, Pomocna Dłoń (o której za jakiś czas) - a przy okazji do magazynu mogliby również pisać czytelnicy. W moim zamierzeniu coś takiego powinien był prowadzić Smuggler. Ten jednak oczywiście powiedział, że nie ma czasu, ale daje mi swoje błogosławieństwo - jak zrobię Action Maga, to on go zamieści na Cover CD. No i się zaczęło.

Spodziewałem się niewielkiego odzewu - maksymalnie kilku tekstów miesięcznie - więc początkowo obiecałem, że teksty, które raz pojawią się w AM, zostaną w nim na zawsze. Jak się okazało, bardzo szybko musiałem ten pogląd zweryfikować (teraz w AM najstarszy tekst liczy dwa miesiące), gdyż czytelnicy po prostu zasypali mnie ich dziesiątkami (a później setkami). Później dodatkowo doszły jeszcze kąciki tematyczne, do których zrzucałem teksty o określonych zagadnieniach. I tak, **z przedłużenia CDA, które miało koncentrować się na grach, powstał gigantyczny i bardzo ambitny magazyn, którego tematyka nie była prawie niczym ograniczona** (prawie, gdyż wulgarność i skrajna grafomania były oczywiście odsiewane). Trzyma się on pewnie już od kilku lat i na swoje szczęście wskoczył ze swoim złotym, pięćdziesiątym numerem pomiędzy dwa jubileusze CDA - ósmą rocznicę i setny numer.

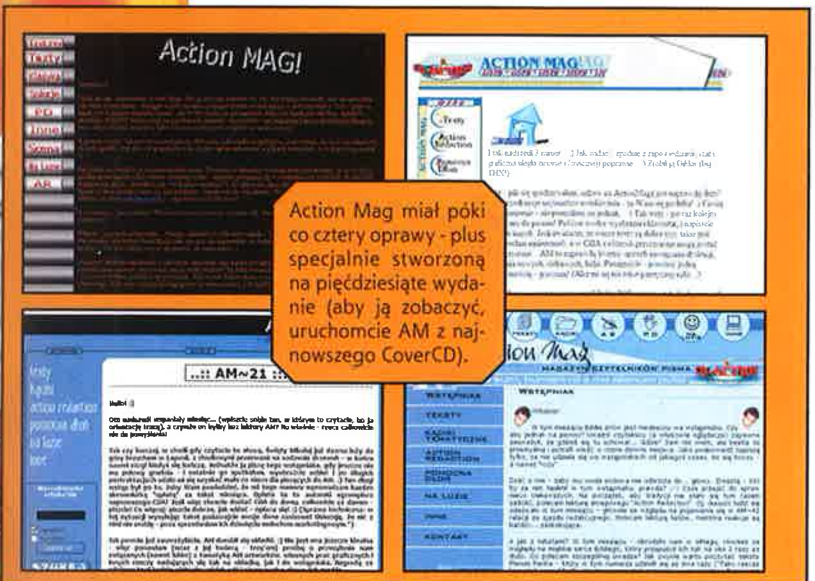
Tak jest - jak już co błyskotliwsi zdążyli zauważyć, AM jest z CDA od ponad połowy jego istnienia. Jeśli jednak porównać ilość tekstu z obu tych magazynów (wiem, wiem - to żadna miara jakości. Niemniej zapewniam, że teksty w AM często nie ustępują tym, które możecie poczytać w piśmie. Choć ze względu na rozbieżność tematyki porównywanie takie nie ma najmniejszego sensu), wasze ulubione czasopismo o grach... przegra z kretesem. W AM pojawiły się nie setki, nawet nie tysiące - a dziesiątki tysięcy tekstów, pisanych przez ponad 2000 autorów. A gdybym do tego liczył jeszcze odrzucone (których już od dwóch lat jest więcej niż zamieszczanych), aż bym się bał powstałych liczb.

Jeśli ktoś kiwa teraz głową z politowaniem lub się wykrzywia, mając wrażenie, że czyta przerośniętą reklamę - ma absolutną rację. To jest reklama i chwalenie się - bo i AM jest czymś, co warto reklamować i czym chwalić się można. Przewinęli się przez niego ludzie niezwykle inteligentni i utalentowani, kilka osób odeszło i robi teraz karierę w gazetach i pismach ogólnopolskich (również w CDA). Zachęcam więc serdecznie do czytania i pisania do AM. Tym bardziej że zaszły w nim daleko idące zmiany - które powinny być bardzo ciepło przyjęte, szczególnie przez początkujących autorów (po szczegóły odsyłam na nasz CD).

Teksty w głównej puli to jednak zaledwie część Action Maga. Po wejściu w zakładkę Kąciki Tematyczne wszyscy powinni znaleźć coś dla siebie. Nie będę tu opisywał każdego z osobna - to znajdziecie w ramce obok. Powiem jedynie, że mają one już swoją historię i zamieszczane w nich były już całe powieści (sic!), a w Opowiadaniach pojawiła się inicjatywa nazwana Empatią, polegająca na stworzeniu opowiadania w odcinkach, z których każdy będzie miał innego autora. Koncepcja być może karkołomna - ale przyjęła się bardzo dobrze.

Liczba kącików jest płynna, zmienia się w zależności od ilości wolnego czasu jej autorów (a ja przed nikim nie zamykam drzwi - jeśli ktoś się na czymś naprawdę zna i chce mieć kącik w AM, witam go z otwartymi rękami) - choć w większości kąciki pojawiają się co miesiąc, zawierając tyle tekstów, co cały AM. Najlepszymi na to przykładami są działy Na Luzie i Pomocna Dłoń prowadzone przez mojego dobrego kolegę **Lamer'a**. O ile o zawartość tego pierwszego jest jasna, tytuł drugiej rubryki powinien przypomnieć starym czytelnikom CDA nasz dział, w którym mogliście za darmo zamieszczać ogłoszenia. Ów kącik żyje przez cały czas w AM - i zachęcam do korzystania z niego.

Zbliżając się do końca tego być może nieco bałwochwalczego elaboratu (wybaczcie brak dystansu - piszę o własnym dziecku, z którego jestem bardzo dumny), szczególnie



Action Mag miał póki co cztery oprawy - plus specjalnie stworzoną na pięćdziesiąte wydanie (aby ją zobaczyć, uruchomcie AM z najnowszego CoverCD).

KĄCIKI TEMATYCZNE W ACTION MAGU

Krótkie charakterystyki kącików, napisane w większości przez ich autorów (ksywki w nawiasach).

IRC Zone (ZoczuS)
Znajdziecie tu masę ciekawych artykułów. Dowiecie się, dlaczego kanał #actionmag został przeniesiony, znajdziecie **listę serwerów IPv6 na świecie, dział download oraz ciekawe, śmieszne logi**. Zapraszam wszystkich serdecznie do czytania.

Wizje Telewizji (Tawananna)
To jedno z niewielu miejsc, w którym przewodnim tematem jest... telewizja. Nie brak tu więc **burzliwych dyskusji na temat stacji TV, programów mniej i bardziej ambitnych, seriali czy kreskówek**. Raj dla telewidza. Już wkrótce, pod „roboczym" adresem www.amtv.prv.pl zostanie reaktywowana strona magazynu - znajdziecie tam informacje ze świata mediów, encyklopedię seriali TV, felietony o telewizji... Do lektury strony i kącika zachęcam wszystkich, zarówno TV-maniaków, jak i osoby sceptycznie nastawione do magii szklanego ekranu.

Strefa51 (SteelRat /Nazcain)
Jest tu miejsce na tematy, takie jak **UFO, parapsychologia, tajemnice'** a także tajemnicze działy Magyia oraz Świątynia (których to redaktorzy utrzymują wymowne milczenie zapytani o pochodzenie informacji). Coś w sam raz dla ludzi zainteresowanych zjawiskami paranormalnymi, ale też lubiących pomyśleć oraz zajmować się psychologią i filozofią. Strefa jest z AM od bardzo dawna i w zależności od naczelnego, jej klimat zmienia się na mroczno-gotycki lub popularnonaukowy. Zapraszamy także na stronę kącika www.strefa51.z.pl.

Muzyka (HEX2000)
Kącik Muzyczny w tym miesiącu pojawił się w AM po raz 40. Od ponad trzech lat w każdym numerze oferujemy **dziesiątki ciekawych artykułów, recenzji, tekstów utworów, wywiadów i relacji**. Wszystkie opublikowane dotąd w KM materiały (ponad 1000!) można znaleźć na naszej www.muzyka-am.prv.pl. W bieżącym numerze znajdziecie m.in. wywiad z perkusistą Halforda - Bobem Jarzombkiem; obszerne historie zespołów: Acid Drinkers, Closterkeller, Hunter, Immortal, Manowar, Metal Church, Pantera, Vader, Budka Suflera i Pidżama Porno. Zapraszam do lektury!

Fantastyka (Tomasz „Ted Undead" Kutera)
Stosunkowo młody kącik zajmujący się fantastyką w każdej możliwej formie. Fantasy, horror, science fiction. Książki, filmy, gry. Słowem - wszystko. Kącik bardzo szybko i prężnie się rozwija i jak na razie wszystko wskazuje na to, że tak pozostanie. Po prostu fantastyczny kącik.

Kosmos (Harry Kotlet)
Nie ogranicza się tylko do **opisu planet i gwiazd**. Znajdziecie w nim wszystko, co jest powiązane z czarną otchłanią, np. charakterystykę misji kosmicznych, próby nawiązania kontaktu z pozaziemskimi cywilizacjami i wiele innych. Dość kiepską (ale przejrzystą) oprawę graficzną rekompensują teksty, które stoją na wysokim poziomie. Każdy fan patrzenia w nocne niebo na pewno znajdzie tu coś dla siebie.

Książki (wariat)
Profesjonalny, poważny, **dorosły periodyk, w którym prezentowane są wyłącznie największe dzieła literatury światowej - tym Książki mogłyby być**. Ale nie są. Zamiast udawać napuszonych i wszechwiedzących krytyków, my tylko piszemy o książkach. Jeśli i ty je lubisz - zapraszamy do recenzowania, przedstawiania własnych przemyśleń, pisania polemik czy wysupływania ciekawych cytatów. Ale przede wszystkim zapraszamy do czytania. To po prostu dobra zabawa.

Periodyk Poetycki (UnionJack)
Bardzo dojrzały, ciekawy i ambitny kącik dający **szansę zaistnienia tak młodym poetom, jak i przypominający o wieszczach oraz poetach mniej znanych**, zapomnianych, a niejednokrotnie genialnych. Poza tym w kąciku znajdziecie również wiersze w oryginale (i to nie tylko angielskich poetów), dział śpiewnik i linki. Wszystko to zaś podane jest w prostej i bardzo ładnej oprawie graficznej.

Leśna Polana (windoo)
Publikujemy tu **teksty o ciekawych zwierzętach**, botanice, przemyślenia, a ponadto każdy może opisać swojego pupila. Serdecznie zachęcam nie tylko do czytania, ale i współpracy!

Opowiadania (Mariusz Saint)
Ludu piszący miast i wsi! Oto nareszcie nadeszło **dla waszych opowiadań** wyzwolenie z mroków szuflad i łańcuchów twardych dysków. I zaprawdę powiadam wam, że każdy przysłany do nas tekst przeczytany zostanie, a każdy autor odpowiedź otrzyma. Najlepsze dzieła w kąciku zamieszczone zostaną, w którym niezliczone rzesze czytelników się z nimi zapoznają, a ich autorzy po wsze czasy pławić w chwale się będą... Cóż jeszcze dodać - zobacz, przeczytaj, przekonaj się sam.

RPG Chamber (Ghost)
Komnata RPG. Zin tworzony przez ludzi, którzy z RPG stykają się codziennie. Znaleźć tu możecie **teksty do wielu systemów, jak chociażby *Earthdawna, Warhammera* czy *Świata Mroku***. Oprócz tekstów stricte systemowych proponujemy także pomysły na przygody oraz klimatyczne opowiadania. Przemierzcie razem z nami światy pełne bohaterów, światy skazane na zagładę, schronienia stworzeń nocy. Nie bójcie się przygody...

Matematyka (spooky)
Kącik o królowej nauk – matematyce, a także jej bliskiej krewnej - fizyce. **Twierdzenia, rozważania, wzory, postacie** i wiele innych, niezwykle ciekawych tekstów z magicznego świata liczb. Każdy może się przekonać, że matematyka potrafi być fascynująca, tajemnicza i wciągająca. Lektura tekstów przyda się każdemu uczniowi, który zechce poszerzyć swoją wiedzę, ale i reszta znajdzie tu coś dla siebie. Na deser zaś cieszące się dużą popularnością zagadki. Tylko dla myślących!

Sport (Ti-mon)
Interesujecie się sportem? W tym kąciku macie możliwość wypowiadania swojej opinii na temat **piłki nożnej, kosza, skoków narciarskich i wszystkich innych dyscyplin**. AM Sport to może nie Liga Mistrzów, ale mimo to warto tam zajrzeć. Zawsze to miła przerwa między kolejnymi grami.

Biuletyn Filmowy (Gregorius)
Znajdziecie tu wszystko, co związane jest z X muzą. Recenzje, sylwetki twórców (mężczyznom polecam szczególnie sylwetki aktorek - od zawsze w kąciku filmowym jakaś niezwykle urodziwa pani ozdabia wstępniak), teksty o filmie oraz dział FilmWalker - nawiązanie do CD-Actionowego GameWalkera, tylko o innej tematyce.

Games Corner (Caleb)
Games Corner to magazyn dla wszystkich fanów gier komputerowych. W każdym numerze oferujemy **masę ciekawych recenzji, przemyśleń na temat gier, poradników oraz hektolitry dobrego humoru**. Dodatkowo w GC znajdują się kąciki o różnych grach, np. serii *GTA* czy „Klasyka". Jesteśmy niczym najbardziej grywalna gra - gdy raz spróbujesz, od monitora już się nie oderwiesz.

Programista (_ragnar_)
Skarbiec dla wszystkich ludzi, którzy **chcą zacząć lub już uczą się sztuki programowania**. Można w nim znaleźć teksty, kursy, recenzje książek oraz linki związane z programowaniem. Kącik zaprasza do wzięcia udziału w projekcie, który ma na celu zrzeszenie ludzi mających już jakieś pojęcie o pisaniu programów i chcących się wykazać umiejętnościami.

Kryminały (Juby9)
Jeżeli do godziny drugiej w nocy ślęczysz nad kryminałem, bo jesteś ciekaw rozwiązania zagadki, lub jeżeli uwielbiasz filmy sensacyjne, Kryminały to kącik dla ciebie. Znajdziesz tutaj przede wszystkim **recenzje kryminałów - zarówno książek, jak i filmów**, oraz teksty o grach przygodowych i wszystkim innym, co jest związane z tą tematyką. W kąciku znajduje się także obszerny dział „linki".

Linkowisko (Gonzo)
Recenzje stron, ogłoszenia, teksty... No i przede wszystkim **obszerny katalog pogrupowanych linków**. Z tym kącikiem na pewno nie zginiecie w Globalnej Wiosce.

zachęcę do dokładnego przejrzenia najnowszego numeru AM. Jest to wydanie przełomowe, łączące radosną przeszłość (znajdziecie w nim sto najlepszych i najciekawszych tekstów z całej historii magazynu) z - mam nadzieję - świetlaną przyszłością. Nie ukrywam, że właśnie Ty, Czytelniku, AMagowi w tym możesz pomóc. A warto - znajdziesz się w szalenie sympatycznej grupie młodych (czasem ciałem, ale zawsze duchem) entuzjastów. W zamian za swoje teksty poznasz** wielu niezwykle ciekawych i bardzo inteligentnych ludzi. A to jest - według mnie - warte bardzo wiele.

Całkowicie już na koniec nieco sentymentalizmu. Do wszystkich, którzy pomagali (i pomagają dalej) mi przez cztery lata tworzyć Action Maga, którzy pisali i służyli radą: dziękuję Wam, Przyjaciele. Byle do setki!

*a skąd taka nazwa? Sięgnąłem do źródeł i mogę podać dokładnie dzień (a nawet godzinę), w której idea tworzenia zinu powstała. 24.07.98 o godzinie 11.44 napisałem, jak bym widział kącik o nazwie Action Mag (znacznie różniący się od tego, co możecie dziś zobaczyć na CD... Cóż, ewolucja). Po czym dopisałem *„nie odrzucajcie mojego projektu od razu - zastanówcie się nad nim! Jestem pewien, że pomysł by chwycił!"* Nie pozostaje mi teraz nic innego, jak napisać: A NIE MÓWIŁEM?! ;-)

**Action Mag doczekał się już dwóch niezwykle udanych ogólnopolskich zjazdów - a w te wakacje planujemy kolejny. Póki co lista zaproszonych (złożona z tych, którzy się przysłużyli w jakiś sposób do rozwoju AM) wynosi ponad 100 osób. Na poprzednim - około 40 osób, z czego przyjechało kilkanaście (relację znajdziecie w tym Action Magu na CD). I wszyscy bawili się przednio.

Nie daj się nabrać (5)

Nasze wskazówki są precyzyjniejsze!

Khedron (khedron@wp.pl)

Przed miesiącem opisywałem wprowadzony powtórnie do sprzedaży Radeon 9700. Teraz przyszedł czas na „cud" w ramach traktowania klientów ze strony Nvidii. Po serwowaniu tak „udanych" produktów jak wszelkiej maści wersje okrojone w rodzaju GF FX 5600 i rozwinięcia tegoż (łącznie z GF FX 5700Ultra) przyszedł czas na bardzo udany model GF FX 5900XT.

W przeciwieństwie do poprzednich wynalazków, różni się on od najdroższego GF FX 5950 Ultra jedynie taktowaniem rdzenia i pamięci. **Otrzymujemy pełnowartościową kartę graficzną, z rewelacyjnymi osiągami za cenę około 1000 zł.** Nie jest to mało - do tej pory jeśli chcieliśmy kupić coś podobnego, musieliśmy się liczyć z wydatkiem dwukrotnie wyższym.

Karta ta zachwyciła mnie tak bardzo, że postanowiłem poświęcić jej większą część artykułu. Zamieszczę tu oczywiście nie tylko jej suchy opis, ale również porównanie z najgroźniejszym rywalem i przybliżę konsekwencje, jakie prawdopodobnie poniesie Nvidia przez ten powrót do normalności.

Do tej pory produkty Nvidii można było podzielić na dwa rodzaje. Pierwszym były naprawdę dobre karty z serii GF FX 5900, 5900Ultra i 5950Ultra. Miały one (podobnie jak Radeony 9700 i wyższe) **ośmiopotokową architekturę i 256-bitową szynę pamięci.** Dawało to znakomite rezultaty wydajności i pozwalało na bezproblemową obsługę wszelkich fajerwerków w najnowszych grach. **Problemem była cena.** Za najtańsze z nich żądano około 1800 zł, zaś cena najdroższych dochodziła do 4000 zł. Być może graczy w bogatszej części świata stać na takie wydatki, jednak u nas ceny tych kart były co najmniej absurdalne i co śmieszne, wyższe niż w zachodniej części Europy, USA czy Japonii (chociaż to już nie jest wina producentów czy sprzedawców).

Rodzaj drugi tych urządzeń to wspomniane wcześniej mutacje GF FX5600. W zasadzie to okrojona wersja GF 5900. Pozostawiono tu jedynie 4 potoki i 128-bitową pamięć. Mimo zwiększania częstotliwości pracy rdzenia i pamięci (w FX5700Ultra odpowiednio do 475 i 900 MHz) **wydajność tych kart nie była rewelacyjna**, a dodanie do nich nowych efektów potrafiło obnażało niekiedy ich słabości. Co z tego, skoro z ceną do 1200 zł i tak znajdowały one nabywców. Na dodatek podrasowane sterowniki ukrywały ich braki. Ta dość żenująca sytuacja trwałaby może latami, gdyby nie firma ATI i jej Radeon 9700. Wprowadzenie tego urządzenia na rynek nie mogło pozostać bez odpowiedzi u konkurencji - i oto przedstawiam wam GeForce'a FX 5900XT.

Architektura tu dokładnie ta sama, co w pozostałych 5900: 8 potoków, 256-bitowa pamięć, pełna obsługa wszelkich funkcji. Jedyna różnica w tym przypadku to taktowanie rdzenia - 390 MHz (wcześniej 400-450 MHz) i pamięci 700 MHz (wobec wcześniejszych 800-950 MHz). Co to oznacza? **Karta jest jedynie 5-8% wolniejsza od trzykrotnie droższych FX5950Ultra, a do tego bez większych problemów można ją w całkiem sporym zakresie przetaktować.** Po takim zabiegu różnice między nią a FX5900 czy Radeonem 9800 stały się już niemal niewidoczne.

Pora poprzeć powyższe słowa solidnymi liczbami. Najpierw wyniki standardowych testów i porównania z Radeonem 9700. (Wspomnę tylko, że w przypadku GeForce'a używałem łat blokujących poprawianie rezultatów ich funkcjonowania w wyniku kombinacji ze sterownikami. Jednocześnie używałem sterowników w wersjach bez „ulepszeń". Zatem możemy tu mówić o podwójnym zabezpieczeniu wiarygodności uzyskanych wyników.

Podobne, ale różne

Jak widać, **obie karty dysponują taką mocą, że wszelkie testy przechodzą wręcz śpiewająco, bez najmniejszych problemów.** Według mnie, to wystarcza do traktowania ich jak równorzędnych rywali. Różnice między nimi oczywiście są, ale nie da się ich odkryć bez odwoływania się do dokładnego porównania wyników benchmarków. Nie są one duże i wahają się w granicach kilku procent.

		ATI Radeon 9700	GF FX5900 XT
Chrome	1024x768	2	2
	1280x1024	2	2
Morrowind	1024x768	2	2
	1280x1024	2	2
Unreal 2003	1024x768	2	2
	1280x1024	2	2
	1600x1200	2	2
Benchmarki		2	2
Jakość obrazu		2	2
Obsługa		2	2
Obsługiwane funkcje		2	2
Suma		26	26

2 - b. dobre, 1 - dobre, 0 - kiepskie, -1 - złe, -2 - fatalne

Skupię się raczej na opisie istotnych różnic, i podobieństw, pomiędzy tymi kartami. **Obie wymagają podłączenia dodatkowego zasilania,** gdyż energia dostarczana przez AGP byłaby niewystarczająca - oba urządzenia wymagają solidnego zasilacza. Karty te najlepiej działają na nowych płytach głównych, chociaż czasem wystarcza aktualizacja BIOS-u, np. w przypadku płyty starszej. Zarówno Radeon, jak i GF wyświetlają na monitorze obraz wysokiej jakości. W Radeonie ustalono nominalne taktowanie, natomiast GF dysponuje dwoma trybami pracy: energooszczędnym, w którym taktowanie rdzenia obniżone jest do 300 MHz, oraz standardowym. Przechodzenie na odpowiedni typ pracy pomiędzy nimi następuje zupełnie automatycznie, z chwilą uruchomienia aplikacji 3D.

Największa rozbieżność między tymi kartami - z punktu widzenia nabywcy – dotyczy różnych producentów poszczególnych modeli samej karty. Obecnie w przypadku ATI nie ma w tym względzie żadnego wyboru. **Na rynku spotkamy tylko jeden rodzaj karty z Radeonem 9700 produkowany bezpośrednio przez ATI.** Występuje on w jednej odmianie, co sprawia, że **wszystkie nowe Radeony 9700 są identyczne.** Wydaje się to największą słabością tych urządzeń, ponieważ wielu z użytkowników po prostu lubi mieć wybór. Może to być również ich zaleta, gdyż właściwie do minimum ograniczono tu pole do różnego rodzaju przekrętów.

Te same, ale inne

Zupełnie inaczej ma się sprawa z GeForce'em. Na kartach produkowanych przez Nvidię umieszczane są układy wielu producentów. Ja np. miałem okazję przetestować karty z chipami firm **Gigabyte, Leadtek i MSI.** Wbrew pozorom różnice między poszczególnymi z nich są na tyle istotne, że łatwo wyłonić tę najlepszą. **Gigabyte to solidnie wykonana konstrukcja.** Duży radiator z wentylatorem odprowadzają ciepło nie tylko z głównego układu, ale także pamięci. Daje to nadzieję na bezproblemowe przetaktowanie karty, choć niestety **Gigabyte oferuje słabe wyjście wideo** - sygnał nie jest tu podawany przez osobny układ, ale z chipu głównego. Obniżyło to koszty produkcji, jednak obraz na telewizorze nie wygląda dobrze. **Jeszcze poważniejszą wadą w tym przypadku okazał się system chłodzenia.** Wyposażony w automatyczną regulację obrotów wentylator po pewnym czasie staje się naprawdę głośny, co wielu graczom przeszkadza.

Zupełnie inaczej jest z kartą MSI. Pamięci nie są tu dodatkowo chłodzone - radiator i wentylator wyglądają skromnie. Pracują one niezależnie od obrotów cicho i skutecznie. **Kartę tę można przetaktować bez żadnego ryzyka o około 10%.** Obraz wyświetlany na telewizorze jest wysokiej jakości i wreszcie dorównuje pod tym względem produktom ATI. Dodatkowo MSI nie ma standardowego wyjścia TV, ale gniazdo modułu VIVO, co pozwala na wprowadzanie obrazu do komputera. **Leadtek z kolei to karta bez wyraźnie słabych stron, ale też zupełnie przeciętna.** (To oczywiście moja subiektywna ocena – po prostu jakoś nie przekonała mnie ona do siebie.)

Zwycięzcą zostaje tutaj MSI za znakomitą wydajność, cichy układ chłodzenia, VIVO i doskonałe wykonanie.

Nvidia vs. Radeon

Wracamy do porównania Radeona z Nvidią. Temat najbardziej kontrowersyjny to kłopoty z działaniem tych pierwszych. Przed dwoma miesiącami Allor dość skutecznie wystraszył wszystkich potencjalnych nabywców Radeonów. **Oczywiście to, co napisał Allor z jak najbardziej szlachetnych pobudek i dla waszego dobra, to prawda, tylko że nie cała.** Sam miałem okazję sprawdzić wiele kart ATI i kłopoty wskazane przez Allora nie występowały we wszystkich z nich. Zacznijmy od Radeona 8500. Działa on dobrze, ale czasem wymaga ściągnięcia różnego rodzaju łat i usprawnień. Z Radeonem 9600 było podobnie, chociaż tutaj pojawiło się nieco więcej problemów. Dopiero testowany Radeon 9100 sprawił, że krew we mnie zawrzała. Mimo kilku dni prób, użycia kilkunastu płyt i różnych procesorów, aktualizacji BIOS-ów, ściągania łat, przekleństw, modlitw i szewskiej pasji połączonej z ogromnym uporem nie udało mi się zmusić tej karty do poprawnego działania. Kupiłem ją dla znajomego, ale po czterech dniach (wściekły) odniosłem ją do sklepu i wymieniłem na GF 3. Po tym wydarzeniu stałem się ostrożny w podejściu do produktów ATI. Do czasu, aż kupiłem Radeona 9700. **Tutaj nastąpiła pełna zachwytu zmiana.**

Karta ta ani razu nie sprawiła najmniejszych problemów - działała bez zarzutu niezależnie od zadań czy aplikacji. Najpierw myślałem, że to zasługa nowej płyty Epox 8RDA3+ i 400-watowego zasilacza. Jednak po umieszczeniu karty w komputerze z płytą ECS (Via KT600) i 300-watowym Codegenem przekonałem się, że również nie ma żadnych, chociażby najmniejszych kłopotów.

Jakie jest tego wyjaśnienie? Mogę jedynie snuć przypuszczenia. Być może sposób, w jaki stworzono tańsze wersje Radeonów, sprawił, że pojawiły się w nich pewne błędy. Przecież wspominane problemy, przynajmniej u mnie, nie pojawiły się na prawdziwych 9700 czy 9800, których wymagania są teoretycznie wyższe niż „pociętych" krewniaków. To oczywiście nie wyjaśnia bezpośrednio problemów z R9100, ale nie można wykluczyć, że wprowadzone w nim „usprawnienia" przeniesiono częściowo z młodszych modeli kart, a wraz z nimi również błędy. To jedynie teoria, ale póki co nie mamy nic lepszego jako (choć może zupełnie błędnie) wytłumaczenie większości kłopotów z ATI.
W tym przypadku udzieliłbym takiej rady. **Jeżeli ktoś chce kupić kartę ATI, przed zapłaceniem za nią dobrze by było sprawdzić ją na własnym komputerze.** Tak dla pewności i świętego spokoju zabierzcie blaszaka do sklepu - uczciwy sprzedawca nie będzie robił kłopotów. Pozostałym od razu podziękujcie, w końcu nikt nie robi nikomu łaski z tego, że zarabia na innych pieniądze. To jedyny naprawdę skuteczny sposób uniknięcia problemów.

Kto mieczem wojuje...

Teraz o cenie, jaką producenci prawdopodobnie zapłacą za wcześniejsze nieuczciwe podejście do klientów albo może lepiej będzie napisać o zyskach, które ich ominą.

Otóż, wraz z ukazaniem się kart Radeon 9700 i GF FX5900XT rację bytu straciły wszelkie Radeony 9600Pro, 9600XT, GF FX5600Ultra i 5700Ultra. Ich cena była często porównywalna z nowymi produktami (jeśli nie wyższa), choć wydajnością nawet nie mogły się z nimi równać. Z jednej strony, **trzeba się cieszyć, że one teraz możemy kupić naprawdę dobre karty za w miarę normalne pieniądze, z drugiej - zaś ci z nas, którzy już zdążyli się zaopatrzyć w te wszystkie niepełne wersje, mają się teraz prawo czuć oszukani.** Od teraz karty te powinny zalegać jedynie na półkach magazynów i sklepów, z daleka od naszych kieszeni i komputerów. **Przy kwotach za R9700 czy GF FX5900XT w okolicy 1000 zł ceny zubożonych modeli kart w stosunku do ich wydajności nie powinny przekroczyć 600 zł, ale czy ktokolwiek się zdecyduje na taką obniżkę?**

Wprowadzenie „uczciwych wersji" kart daje również pewne wyobrażenie o tym, jak dochodowym interesem jest produkcja tych najdroższych modeli. **Gdyby uwzględnić wyższe koszty produkcji, karta wyposażona w układ GF5900 i 256 MB 900 MHz powinna kosztować około 1200 zł.** Kosztuje zaś około dwa razy tyle. Uważam, że płacenie ponad tysiąca złotych za możliwość popisania się przed znajomymi to „nieco" wygórowana cena, ale to już pozostawiam waszej ocenie.

Sposób na benchmarki

Kiedy się pisze o wydajności kart, trudno pominąć kwestię sterowników oraz ich „dostosowywanie się" do poszczególnych benchamrków. W tym głupim wyścigu nie wystarczała już wydajność kart. Trzeba było się uciec do innych „sposobów". **Zaczęto podrasowywać sterowniki.** Pierwsi byli specjaliści ATI i Radeon8500. Później Nvidia przejęła pałeczkę w tej niechlubnej rywalizacji. **Wypuszczano nowe wersje sterowników, które kosztem jakości obrazu i wielu efektów „podciągały" benchmarkowe wyniki.** Sam również padłem ofiarą takich zabiegów. To naprawdę denerwujące, gdy okazuje się, że dzięki sprytnemu producentowi kilka godzin testów nadaje się do wyrzucenia. Ot, choćby taki **GF FX 5600, który po zastosowaniu odpowiednich łat i zabezpieczeń często dysponował wydajnością na poziomie GF3 Ti200.**

Na razie cieszmy się zmianą sytuacji na rynku. Szczerze polecam opisywane tu przeze mnie modele kart i jeszcze raz to napiszę: **nareszcie są.** Takie to już czasy, że uczciwość, która powinna być normą, powoli staje się marginesem - stąd też moje zachwyty nad czymś, co powinno być traktowane jako zwyczajna kolej rzeczy.

***

Za miesiąc aktualny opis procesorów dostępnych na rynku i przykładowa konfiguracja komputera dla gracza z odpowiedzią na pytanie "Dlaczego właśnie to?"

Dziękuję wszystkim za listy, jakie dostałem. W tym miesiącu było ich kilkaset, ale mam nadzieję, że udało mi się w miarę wyczerpująco na wszystkie odpowiedzieć. Oczywiście czekam na następne.

Zawarte w tym tekście poglądy nie wyrażają stanowiska redakcji CDA.
Są tylko i wyłącznie prywatnymi opiniami autora.

PC Format UCZYMY OD PODSTAW

W najnowszym numerze
Z taśmy na CD/DVD
Cyfrowa obróbka filmów i muzyki
- Zgrywanie i komputerowa edycja audio i wideo
- Kompresja
- Wypalanie płyt
- Karty, kable i złącza w praktyce

PEŁNE WERSJE PROGRAMÓW:
Power Director 2.1
Jedno z najlepszych na rynku narzędzi do edycji i przenoszenia filmów na CD/DVD

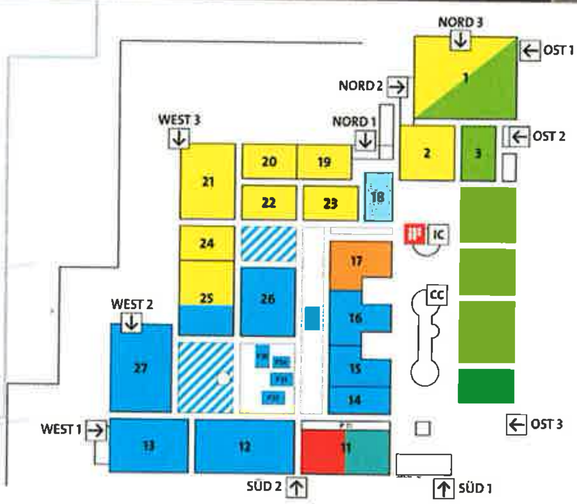
Encyklopedyczny słownik Informatyka
Kompletny leksykon wiedzy komputerowej

W kioskach

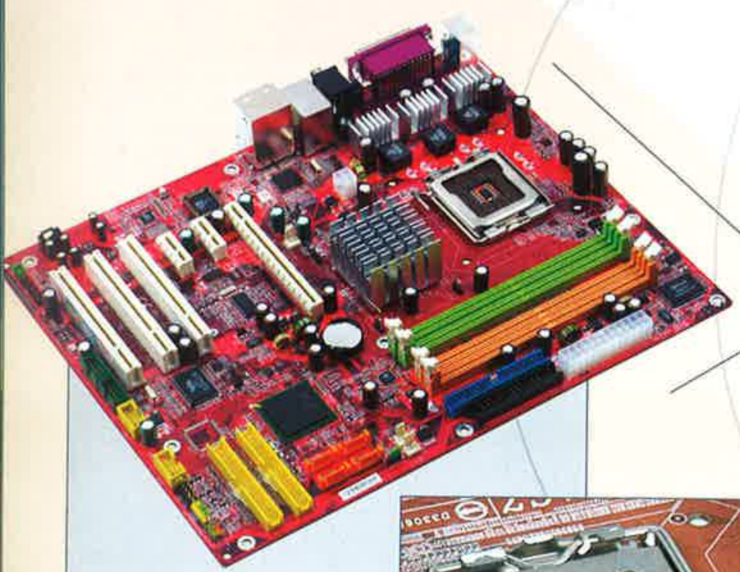
Jak co roku w Hannoverze odbyły się targi sprzętu komputerowego, telekomunikacyjnego i bankowego oraz oprogramowania. Nie omieszkaliśmy się tam udać, tzn. ja w towarzystwie dwóch kolegów z PC Formatu. Niestety do kwater pod Hannoverem w miejscowości Garbsen dotarło nas tylko dwóch. Jeden z kolegów niestety się rozchorował i musiał po drodze wysiąść oraz wrócić do domu. Cóż, nie można wszystkiego przewidzieć. Przybyliśmy do Hannoveru na tyle wcześnie, że przed udaniem się na otwarcie targów zdążyliśmy się jeszcze rozpakować.

CeBIT 2004

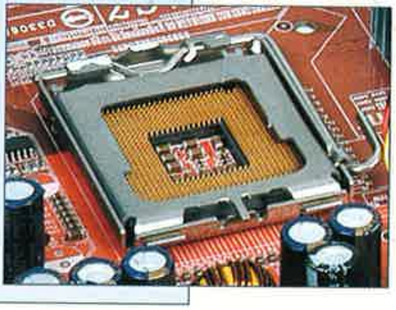
Maciej Lewczuk



Na mapce zobaczycie rozmieszczenie poszczególnych hal oraz ich przeznaczenie. Te oznaczone kolorem żółtym mieszczą stoiska firm prezentujących sprzęt komputerowy: od płyt głównych, poprzez karty graficzne, laptopy, urządzenia audio po wszelkie akcesoria do PeCetów i konsol. Niebieskim kolorem oznaczono hale telekomunikacji i rozwiązań sieciowych. Jasnozielony kolor to oprogramowanie i rozwiązania systemowe, pomarańczowy z kolei to bezpieczeństwo i automatyczne pobieranie danych. Kolorem błękitnym oznaczono tu pomieszczenia, w których prezentowane są systemy bankowości elektronicznej i finansów.

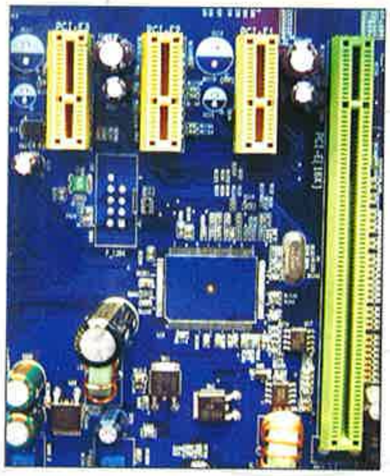


Najciekawszymi europejskimi premierami były pokazy nowych chipsetów firm Intel, VIA i Nvidia. Intel zaprezentował chipset Grantsdale (I915P), który tu widać na płycie MSI.

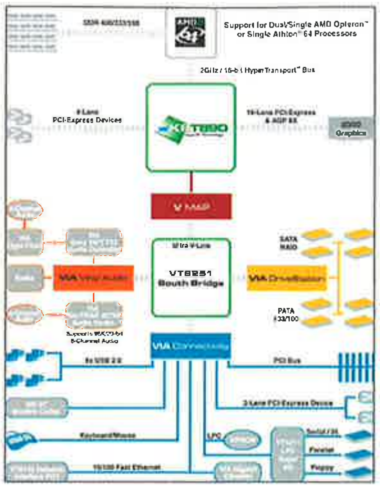


A to nowe złącza PCI Express, które mają zastąpić te AGP oraz PCI - są one bowiem zbyt wolne i często okazują się „wąskim gardłem" blokującym transfery do i z urządzeń oraz kart rozszerzających.

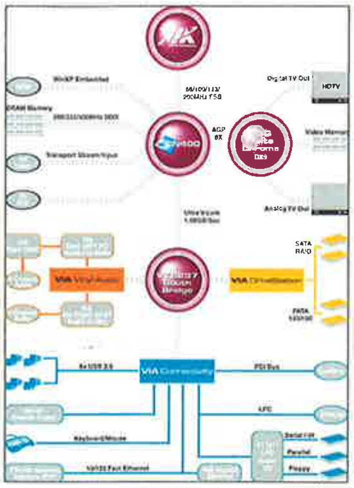
Tu widać także nową podstawkę pod procesor Socket LGA 775. Jej konstrukcja przewiduje montaż procesorów, które nie mają wystających nóżek, a jedynie konektory. Nóżki zamontowano tu w samym złączu. Tego typu konstrukcja ma zapobiec uszkodzeniu procesorów podczas ich przewożenia (odkształcenie nóżek) i ich wygięciu czy wyrwania podczas montażu/demontażu na płycie głównej.



Doskonale zaprezentowały się firmy odpowiedzialne za produkcję urządzeń chłodzących komputerowe podzespoły. Przedstawiono nowe rodzaje radiatorów, wentylatorów, pełnych systemów chłodzenia wodą czy pojedynczych rozwiązań do samodzielnego kompletowania tego typu systemów.

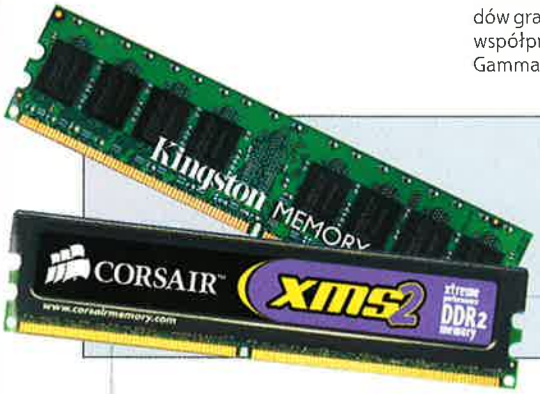


Obsługę PCI-Express zapowiedziały także firmy Nvidia oraz VIA, i to nie tylko w chipsetach przeznaczonych dla procesorów Intela, ale także AMD.



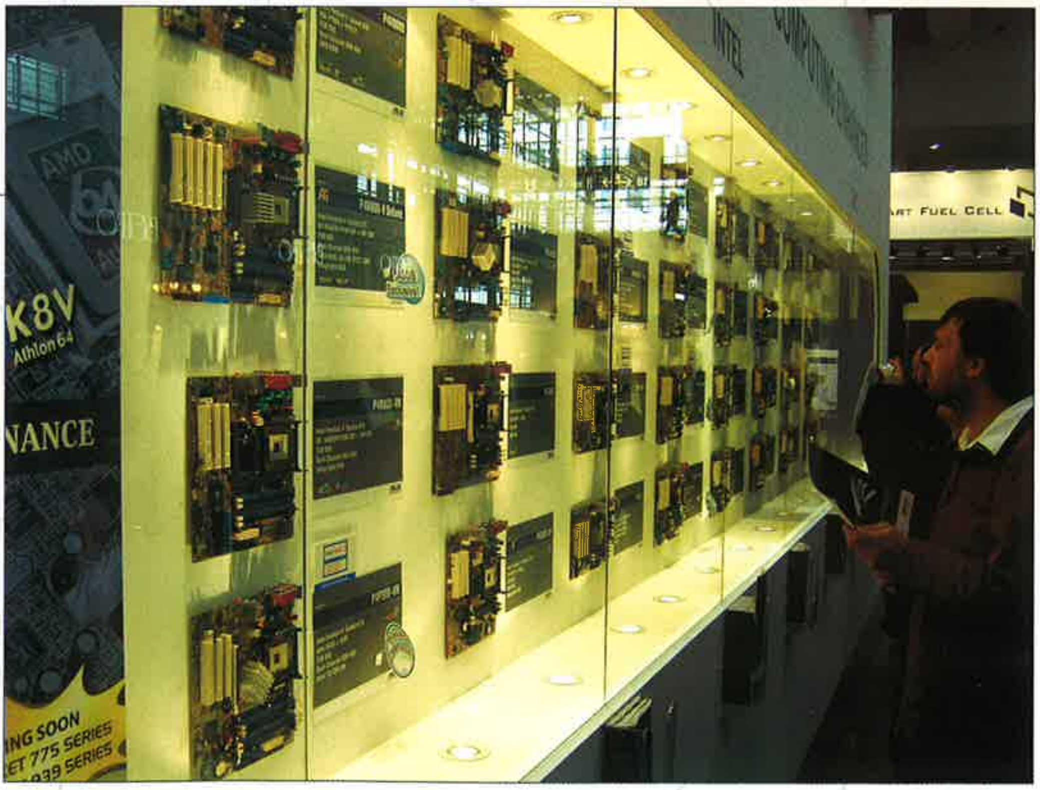
VIA zaprezentowała również platformę Glory, która ma być bazą służącą do tworzenia systemów do gier.

Dodatkowo rozszerzono rodzinę układów graficznych S3 DeltaChrome z kością współpracującą z PCI Express nazwaną GammaChrome.



Na targach prezentowano także pamięci DDR 2, które mają zastąpić popularne DDR-y w wymagających szybkich transferów kartach graficznych oraz stacjach roboczych czy stanowiskach dla wymagających graczy.

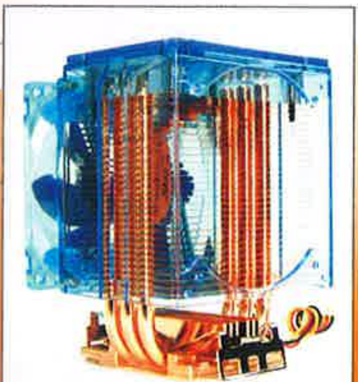
Widywało się też sporo nowoczesnych samochodów, które niejednokrotnie swoją obecnością tylko uświetniały stoisko jakiegoś wystawcy. Głównie miały one przyciągać wzrok, choć zdarzało się, że wystawcy prezentowali w nich własne nowoczesne rozwiązania.



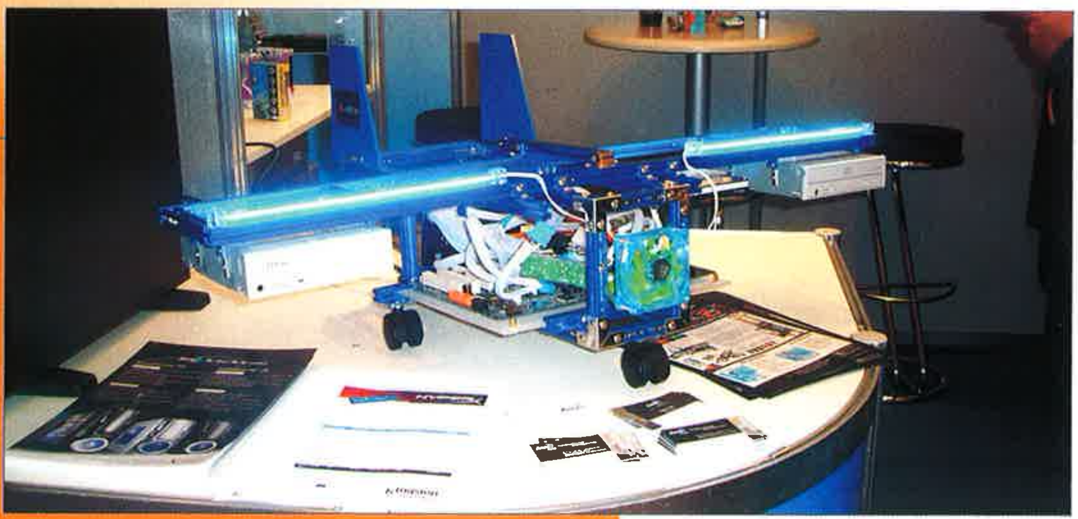
Na tym zdjęciu można zauważyć, ile nowych płyt zaprezentował sam ASUS. Są tu platformy do procesorów Intel i AMD. Inni producenci też przedstawili podobne ilości nowych konstrukcji.

Po terenie targów przechadzały się hostessy oraz nader intrygujący osobnicy.

Na wielu stoiskach widać było akcesoria wykorzystywane do wszelkiej maści moddingu komputerów (upiększania). Znaleźć można było wszystko, począwszy od świecących na różne kolory wentylatorków po przezroczyste zasilacze, przewody HDD, FDD, zasilające. Pojawiły się też niebanalne obudowy, które nie tylko były przezroczyste, ale też wykonane z giętych rurek i siatki metalowej oraz te niemal standardowe, z ciekawymi przednimi panelami.



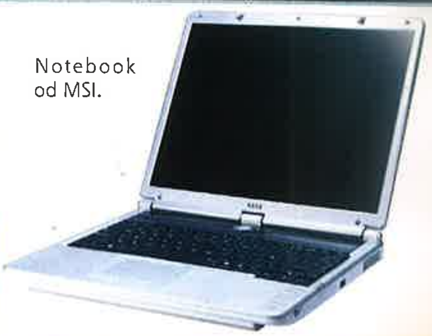
Były też zestawy do samodzielnego montażu. Na stoisku pokazano obudowy w kształcie samolotu, czołgu czy innych ciekawych i niespotykanych formach.



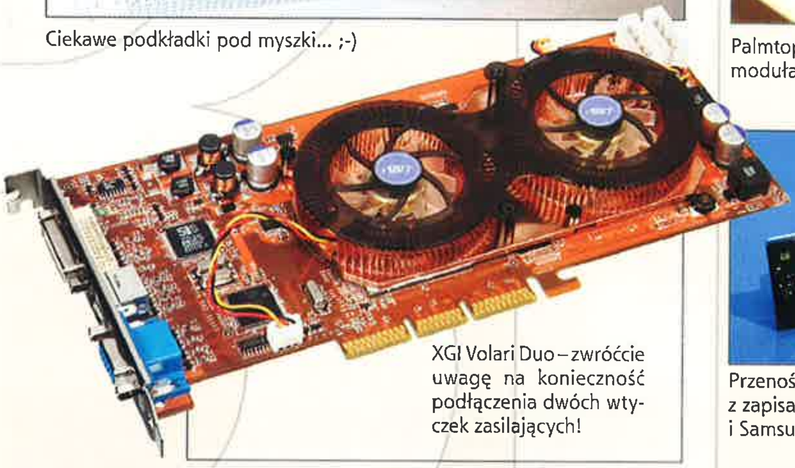
Sporo firm dodatkowo przedstawiło niespotykane dotąd produkty, które prezentowały się niezmiernie ciekawie.

Ciekawe podkładki pod myszki... ;-)

Palmtop Toshiby z wymiennymi modułami.



Notebook od MSI.



XGI Volari Duo – zwróćcie uwagę na konieczność podłączenia dwóch wtyczek zasilających!

Przenośne urządzenia odtwarzające filmy z zapisanych kart pamięci. Tu, Creative'a i Samsunga.

Giganci spod znaków ATI i Nvidia nie pokazali nic nowego. Oficjalnie. Za kulisami Nvidii bowiem można było obejrzeć prototyp nowej karty, z zastrzeżeniem, że nie można było robić jej zdjęć. (Pierwsze fotki oraz jej opisy powinny się pojawić przed wakacjami.)

Ciekawostek do podziwiania było znacznie więcej, jednak z braku wystarczającej ilości miejsca nie możemy zaprezentować ich tutaj wszystkich. Jeśli się uda, w kolejnych numerach będziemy przemycali więcej informacji w formie standardowych NEWSÓW.

Sprostowanie!

W ostatnim 4/2004 numerze CDA, w artykule na stronie 132, pojawił się duży błąd, którego winowajcą jest zapewne (i jak zwykle) Chochlik Drukarski. Zdanie, które miało brzmieć:
"Obydwie konstrukcje mają swoje zalety i wady, choć zalet więcej można znaleźć w konstrukcji Samsunga".
Ostatecznie przybrało ono formę: "Obydwie konstrukcje mają i zalety, i wady, choć tych drugich więcej znajdziemy w konstrukcji Samsunga".
Zainteresowane firmy oraz czytelników przepraszamy!

Jaśnie Pan Mistrz!

Daj się rozerwać! Wskocz do fantastycznego świata gier elektronicznych i anime.

Hyper codziennie od godz. 20.00 do 24.00 po programie Minimax.

W maju poznaj Grzegorza Rosińskiego – jednego z najsłynniejszych rysowników komiksów! Majowy odcinek serii „Science Fiction & Fantasy" będzie poświęcony m.in. jego najnowszemu dziełu – „Zemście Hrabiego Skarbka".

hyper@cplus.com.pl

Zemsta Hrabiego Skarbka

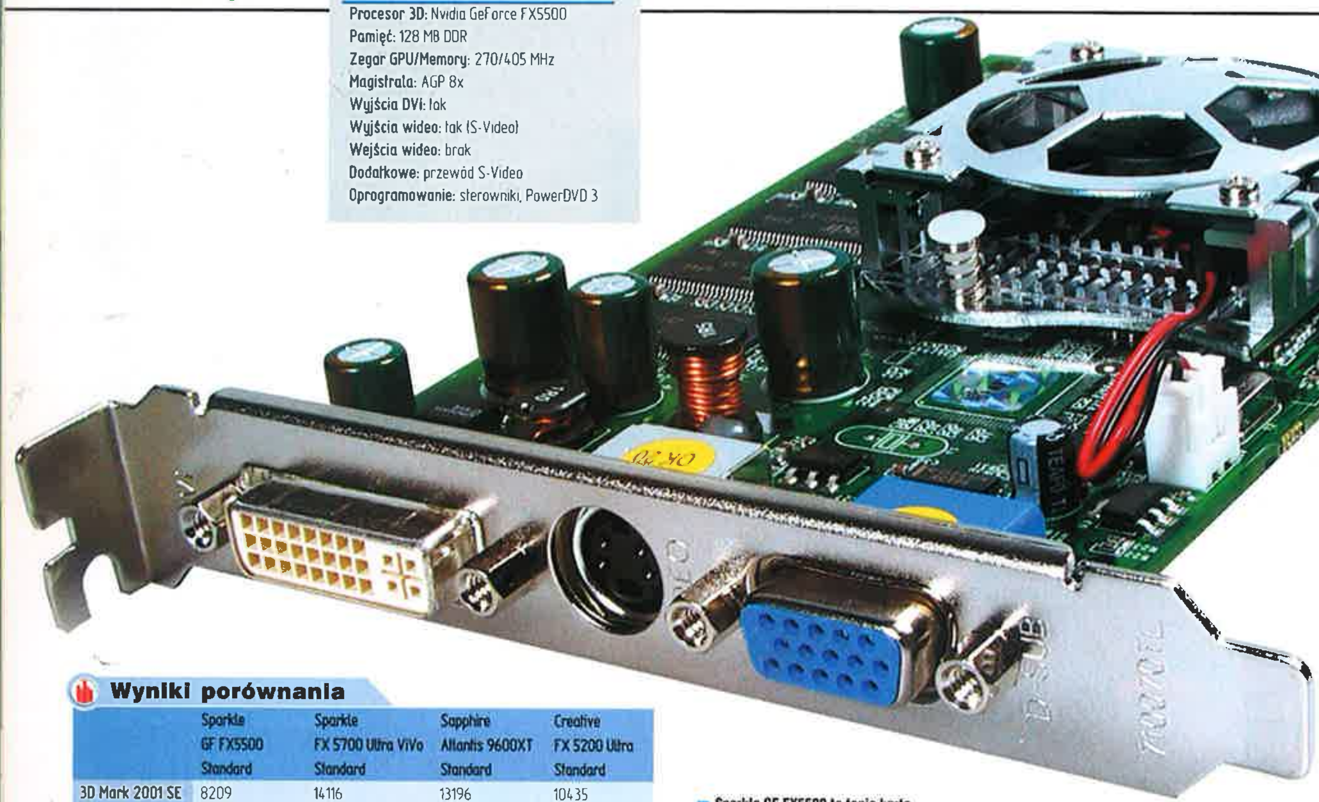
rozrywa

HYPER

Program Hyper dostępny jest na platformie CYFRA+

Dane techniczne:

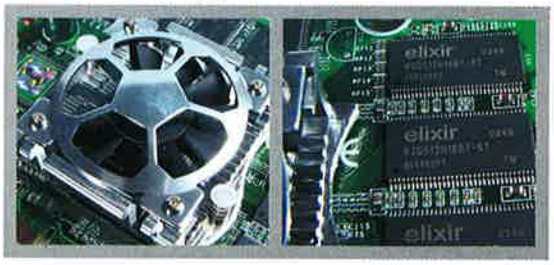
Procesor 3D: Nvidia GeForce FX5500
Pamięć: 128 MB DDR
Zegar GPU/Memory: 270/405 MHz
Magistrala: AGP 8x
Wyjście DVI: tak
Wyjście wideo: tak (S-Video)
Wejście wideo: brak
Dodatkowe: przewód S-Video
Oprogramowanie: sterowniki, PowerDVD 3



Wyniki porównania

	Sparkle GF FX5500 Standard	Sparkle FX 5700 Ultra ViVo Standard	Sapphire Atlantis 9600XT Standard	Creative FX 5200 Ultra Standard
3D Mark 2001 SE	8209	14116	13196	10435
3D Mark 03	1573	3506	3908	1987
UT 2003 - 1600	40,66/30,02	92,12/63,33	82,49/61,03	53,48/41,98
Codecreatures	1057	2810	2173	1102
Commanche 4	21 74	49 76	49 81	25 33
Aquanox (Min/ Max/Avg)	6,8/49,7/17,3	22,8/73,7/40,6	0,9/78,1/33,1	10,4/60,6/23,6
Aquanox 3 (FPS/ Triangles)	10,29/3098351	35,46/10672640	31,26/9441604	x
Gunmetal Bench1 (Min/Avg/Max)	3,61/10,50/44,29	22,31/36,08/67,98	9,70/15,97/56,16	4,93/12,46/ 47,24

Asus P4C800 Deluxe/2*Kingmax 512 MB DDR/IP4 3,06 GHz



Sparkle GF FX5500 to tania karta graficzna obsługująca gry wymagające DirectX 9, choć nie oszałamia ona wydajnością.

Karta dla mniej wymagających...

Sparkle GeForce FX5500

■ **techNICK**

Ostatnimi czasy ponownie nastąpił wysyp różnego rodzaju kart graficznych z „nowymi" chipsetami 3D. Są to wszelkiego rodzaju modyfikacje nowych układów, za sprawą których potencjalny nabywca dostaje rozstroju nerwowego. Okazuje się bowiem, że w kwocie od 200-700 złotych dostaje on kilka układów tego samego producenta do wyboru. Na dodatek produkuje je kilkanaście koncernów.

Jedną z kart, jaka ma „wypełnić tę lukę", jest GeForce FX5500. W niniejszym w teście w układ ten zaopatrzono kartę firmy Sparkle.

Sprawdziłem tę konstrukcję na kilku grach i popularnych aplikacjach testowych - wyniki testu możecie obejrzeć w tabelce i porównać z tymi kilku innych urządzeń. Szybkość, jaką się wykazała karta Sparkle'a w przypadku tych programów, plasuje ją zdecydowanie **powyżej konstrukcji z układami FX5200 i nieco poniżej FX5200 Ultra i FX5600.**

Wyniki, jakie uzyskałem z włączonym wygładzaniem krawędzi (antyaliasing) oraz filtrowaniem anizotropowym, były tak słabe, że używać kart należy jedynie w niskich rozdzielczościach (800 x 600 i maksymalnie 1024 x 768), by dało się jeszcze rozsądnie pograć w nowe gry. Ewentualnie w przypadku starszych pozycji można by poeksperymentować z wyższymi rozdzielczościami.

Kartę tego typu **poleciłbym osobom**, które posiadają starsze monitory 15- i 17-calowe, które nie współpracują z wyższymi trybami rozdzielczości niż 1024 x 768, oraz użytkownikom 15-calowych paneli LCD. Zadowoleni powinni być także ci, którzy częściej niż na graniu skupiają się na pracy z aplikacjami tekstowymi, arkuszami kalkulacyjnymi oraz przeglądają strony WWW. Również ci używający programów księgowych czy tym podobnych.

Niebagatelne znaczenie ma tutaj fakt, że kartę tę wyposażono nie tylko w standardowe analogowe wyjście sygnału do monitora, ale także **cyfrowe DVI oraz wyjście telewizyjne S-Video.** Niestety w celu podłączenia go do standardowego chincha **przejściówkę trzeba już „zorganizować" we własnym zakresie.** Obraz na telewizorze jest niezły, choć ustępuje temu, jaki można uzyskać za pomocą kart z układami ATI oraz mocniejszych konstrukcji Nvidii.

Zamontowany na akceleratorze **radiatorek chłodzony jest sporym wiatraczkiem,** który świetnie radzi sobie przy standardowych ustawieniach taktowania karty. Wystarcza on także po podkręceniu zegara taktującego GPU o około 11% (do 300 MHz). **Pamięci nie mają radiatorów,** dlatego przy podnoszeniu taktowania trzeba uważać, by ich nie przegrzać lub zapewnić odpływ energii cieplnej poprzez naklejenie odpowiednich blaszek czy dedykowanych radiatorów.

Sparkle GeForce FX5500 polecam tym osobom, **które nie wymagają potężnego wsparcia dla gier 3D** i rozrywkę tego typu traktują jako dodatek w standardowej pracy oraz **posiadaczom słabszych monitorów,** na których nie uzyskamy rozdzielczości sprawiających temu akceleratorowi kłopotów.

GeForce FX5500

Cena: 389 zł
Producent: Sparkle
Dystrybutor: Pronox Tehnology SA, tel. (032) 207 56 00

Podobne:
Creative FX 5200 Ultra #10/2003

⊕ przystępna cena
⊕ obsługa DirectX 9
⊖ niezbyt wysoka wydajność

POWER 6
ECO 7

www.pronox.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

HD772V 17"

Kontrast	450:1
Jasność	350 cd/m^2
Czas reakcji	16 ms
Kąty widzenia	170/170°
Głośniki stereofoniczne	2 x 2,5W

Monitory MAG HD572V i HD772V to nie tylko panele LCD, potrafią bowiem pracować jako autonomiczne, niezależne od komputera telewizory. Mnogość wyjść i wejść audio/video to dowolność konfiguracji tych LCD-TV z innymi urządzeniami, np. odtwarzaczem DVD lub magnetowidem (S-Video, Composite Video, Line in/out, Audio in, D-Sub15 oraz DVI). Model **HD772V** jest dodatkowo chroniony przez AREC2 MAGic FILTER – sześciowarstwowy filtr szklany opatentowany przez firmę MAG innovision.

www.magi.com.pl

MAG INNOVISION

KATOWICE COMA, ul. Staffa 32, (32) 757 23 59; **KRAKÓW** FREGATA, ul. Bałuckiego 27, (12) 269 32 13; POWER, ul. Batorego 4, (12) 632 96 77 lub 79, DEKANEX, ul. Reymonta 42, (12) 636 98 00, 636 20 89 **TORUŃ** OMEGA, ul. Szosa Chełmińska 90, (56) 622 38 63; PULSAR SYSTEM, ul. Wyszyńskiego 19, (56) 645 45 60, 645 88 54; SIDEN, ul. Droga Trzeposka 37, (56) 659 59 59; **CZĘSTOCHOWA** ENTERPRISE, ul. Wały Dwernickiego 11 paw. 17 i 18, (34) 365 23 07, 365 11 63; **GORZÓW WLKP.** STUDIO KOMPUTEROWE DIGITECH, ul. Jagiełły 9, (95) 720 30 03; **KONIN** KEYNET COMPUTERS, ul. 1 Maja 13, (63) 245 76 54, 245 75 54; **LEGNICA** ADAXLAND-ALEX, ul. Wrocławska 183, (76) 85 666 00, 85 666 01; **ŁÓDŹ** BP Systemy, ul. Piotrkowska 199, (42) 636 40 40; EKODENT-X ul. Huta Jagodnica 20, (42) 611 19 15 **NOWY TARG** AND COMPUTERS, ul. Kazimierza Wielkiego 16, (18) 264 62 24; **POZNAŃ** ACTION CT, ul. Krzywoustego 7, (61) 875 55 35, **RZESZÓW** CENTRUM QUATRO, ul. Matejki 2, (17) 853 51 63, 853 26 27; OPTeam SA, ul. Lisa-Kuli 3, (17) 852 01 35, 853 28 77, (800) 13 00 66; **WARSZAWA** LORIEN, ul. Ptasia 2 , (22) 654-50-70, 654-50-90; **WOŁÓW** APCOM, ul. Piłsudskiego 34(71) 389 50 55; **WROCŁAW** AGE COMPUTER,

Ciekawe połączenie etui na płyty CD z pokrowcem do przenośnego odtwarzacza CD oraz stereofonicznymi „głośnikami".

Dane techniczne:

Pojemność etui (CD): 24 sztuki
Zasilanie: 3 baterie AA
Miejsce na odtwarzacz CD/MP3: jest
Membrany: brak, stereofoniczny wzbudnik i pianka rezonansowa

Trzy w jednym!

TDK OutLoud Stereo

Maciej Lewczuk

Do niedawna użytkownicy przenośnych odtwarzaczy dźwięku w etui na sprzęt, pudełko na nośniki czy przenośne zestawy głośnikowe zaopatrywali się w kilku co najmniej sklepach, ponieważ trudno było dobrać tego typu akcesoria w jednym miejscu.

Firma TDK położyła temu kres i zaoferowała urządzenie nazwane OutLoud. Jest to etui wykonane z grubej pianki, w którym znalazło się miejsce na odtwarzacz CD-Audio, MP3 czy dowolne inne urządzenie ze zbliżonymi gabarytami oraz 24 płytki CD. Co ciekawe, w odpowiednie miejsce można tu włożyć 3 baterie, a do przewodu zakończonego wtyczką miniJack podłączyć odtwarzacz. Po włączeniu wbudowanego zestawu „głośnikowego" i uruchomieniu odtwarzania do naszych uszu dotrze... stereofoniczny dźwięk i to nie najgorszej jakości oraz głośności. Ujęcie słowa „głośnikowy" w cudzysłów jest tutaj jak najbardziej na miejscu - za wydobywanie się fal dźwiękowych odpowiedzialne są specjalne wzbudniki, które przenoszą drgania na wspomniane wcześniej pianki. Wykorzystano w tym przypadku **technologię NXT**, dzięki której fale przenoszone ze wzbudnika na dowolną powierzchnię zdolną do drgania powodują powstawanie dźwięku. (Jeśli ktoś ma ściany z płyt gipsowo-kartonowych, mógłby wydłubać wzbudniki, przyczepić je do ściany i słuchać muzyki generowanej przez całą płytę!) **Muzyka pozbawiona jest głębszych basów**, choć nie przeszkadza to w jej odbiorze - dźwięk i tak jest lepszy niż w niejednych małych głośniczkach.

TDK OutLoud występuje w dwóch wersjach: stereofonicznej (opisywana w niniejszym artykule) oraz monofonicznej, o połowę mniejszej. Obydwie działają na takiej samej zasadzie i pozwalają na kilkugodzinne odsłuchiwanie muzyki z dowolnego odtwarzacza.

OutLoud

Cena: 179 zł stereo **119 zł** mono
Producent: TDK
Dystrybutor: TDK Polska Sp. z o.o., tel. (022) 668 01 40

Podobne:
brak

⊕ trzy produkty zamknięte w jednym
⊕ dobra jakość dźwięku
⊖ cena

POWER 8
ECO 6

www.tdk-europe.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Obsługiwane komputery: 2 (4 w wersji CS-1734)
Złącze klawiatura/mysz: USB/USB
Przełączanie: przyciski na obudowie
Dodatkowe: komplet przewodów połączeniowych
Inne: przewód pozwalający na uaktualnianie oprogramowania urządzenia

Jedno stanowisko - wiele komputerów

ATEN Master View CS-1732

techNICK

Niejednokrotnie zdarza się, że musimy pracować na dwóch komputerach jednocześnie, a dysponujemy tylko jednym kompletem klawiatura/mysz/monitor. Przełączanie się pomiędzy urządzeniami kilkanaście razy okazywało się prawdziwym koszmarem. W przypadku większej liczby maszyn, i np. jeszcze z różnymi systemami, po prostu może człowieka trafić...

Z tego typu stresowych sytuacji wybawi nas zapewne ATEN Master View CS-1732 albo jego mocniejsza wersja CS-1734. Jest to przełącznik **pozwalający podłączyć jeden zestaw klawiatura/monitor/mysz do dwóch (lub czterech w przypadku CS-1734) komputerów** pracujących w dowolnym systemie (PC Windows/Linux, Mac, Sun). Przełączanie się pomiędzy maszynami odbywa się za pomocą przycisków umieszczonych na przednim panelu. **Co ciekawe, z przodu podłącza się mysz i klawiaturę (USB), a z tyłu monitor, mikrofon i głośniki.** Połączenia z komputerami dokonywane są poprzez złącza przypominające do złudzenia wyjścia kart graficznych. Oczywiście przez nie przesyłany jest sygnał do monitora, jak i portu USB (obsługa myszy i klawiatury), w jednym przewodzie znalazło się także miejsce dla sygnałów audio. Z tyłu znajduje się ponadto gniazdo HUB-a USB (wymagane jest dodatkowe zasilanie – zasilacza w komplecie nie ma), jak również gniazdo służące do wymiany wbudowanego oprogramowania sterującego pracą urządzenia.

ATEN Master View CS-1732 to przydatne urządzenie, szczególnie dla osób zmuszonych do pracowania na więcej niż jednym komputerze (serwer i stacja robocza lub FireWall i laptop). Dzięki temu przełącznikowi wystarczy wówczas pojedynczy zestaw klawiatura/mysz/monitor.

Master View CS-1732

Cena: 470 zł
Producent: Aten
Dystrybutor: AJM Electronics Sp. z o.o., tel. (022) 512 40 80

Podobne:
brak

⊕ obsługa kilku komputerów jednym kompletem klawiatura/mysz/monitor
⊕ estetyczna obudowa
⊖ cena mogłaby być niższa

POWER 7
ECO 6

www.ajm.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Cyfrowy pad

Manta MM802 Bomber

gem

Mam pecha do pecetowych padów – nie jestem w stanie znaleźć żadnego, który by mi odpowiadał. Ostatnim, jaki wypróbowałem, był RumblePad Logitecha. Niestety, o ile kierownice i joye firma ta robi znakomite, o tyle wszystkim, co wychodzi dobrze jej padom, to profesjonalne prezentowanie się na zdjęciach.

Mam zaś pełne prawo tak twierdzić, bo tak się składa, że jestem szczęśliwym (I mean it!) posiadaczem i DualShocka 2, i S-Pada - kontrolerów dwóch „dużych" konsol. Nie mam pojęcia, który z nich jest lepszy, wiem jednak, że ich poziomu nie reprezentuje żaden pad na PC.

Manta Bomber USB nawet nie próbuje nawiązać z nimi walki. Jest padem z dolnej półki - kosztuje 39 złotych - **i jego wartość w pełni odpowiada niskiej cenie.** Mimo to pierwszą myślą po wyjęciu urządzonka z opakowania było zdumienie **rzetelnym wykonaniem całości.** Nie ma w nim nicz, co dyskwalifikowałoby pad już na pierwszy rzut oka - żadnych skaz, ostrych wykończeń. Podobnie pozytywny był pierwszy kontakt - **miły w dotyku plastik** (ciekawy zabieg półprzezroczystości - wygląda jak limitowana zielona edycja Xboxa), gumowane pokrycie D-pada i klawiszy sprawiają, że trudno o lepsze pierwsze wrażenie.

Niestety, w bojach Bomber prezentuje się słabo. Wyposażony jest w krzyżak (D-pad) i 8 klawiszy fire - sześć w prawej wierzchniej części pada i dwa - pod palcami wskazującymi (pomijam nieco absurdalny, uwzględniając specyfikę dzisiejszych gier, autofire). Niestety - wszystkie one są cyfrowe, co czyni z Bombera w zasadzie jedynie nieco wygodniejszą klawiaturę. Faktem jest, że Bomber jest rzeczywiście wygodny, także dla osób o dłoniach nieco mniejszych niż u bułgarskich ciężarowców. Nie ma więc problemu, by bawiły się nim dzieci i damy - to zasługa jego kształtu, ściślej wąskiego rozstawu łap, dzięki czemu trzyma się go nieco inaczej niż np. DualShock 2.

Pad ma dość krótki kabel - 1,8 metra - co w praktyce, po „owinięciu" obudowy (chyba że dysponujesz jedną z tych, co to porty USB mają w przedniej ściane) daje jakieś 1,2. To zaś sprawia, że siedzisz bardzo blisko monitora i w żaden sposób nie poznasz uroków gry w pozycji fotelowo-konsolowej.

Manta Bomber USB jako rezerwowy pad drugiego pada sprawdzi się nieźle. Nie jestem jednak pewien, czy nie wolałbym dorzucić jeszcze ze trzy dyszki i zakupić znacznie lepszy Dragon bądź... joystick, który w przypadku PC jest sprzętem znacznie bardziej przydatnym niż pad.

Dane techniczne:

Producent: Manta
Nazwa: MM802 Bomber
Podłączenie: USB
Przewód: 200 cm
Sterowanie: 8-kierunkowy krzyżak
Przyciski: 6 + 2, autofire

Manta MM802 Bomber

Cena: 39,90 zł

Producent: Manta, ul. Matuszewska 14, bud. 4, 03-876 Warszawa
tel. (022) 332 34 50

Podobne:
Logitech Dual Action Gamepad #13/2003
Manta MM801 #04/2004

⊕ pstryk w USB - działa
⊕ wygodny w użyciu

⊖ cyfrowe wszystko - łącznie z D-padem
⊖ autofire?!
⊖ krótki kabel

POWER 3

ECO 5

www.manta.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Labtec Wireless desktop optical/Tsunami Personal Manager PM 1/Easy Touch FK-861

Trzy klawiatury

Sector

Klawiatura klawiaturze nierówna - o czym będzie się można przekonać, czytając poniższy tekst. Mam nadzieję, że wyciągniecie wnioski z jego lektury.

Na naszym rynku można spotkać wiele konstrukcji klawiatur. Od najbardziej standardowych i prostych po wyrafinowane, z przeróżnymi dodatkami. Równie często producenci oferują zestawy: klawiatury i myszy, w wersjach przewodowych i bezprzewodowych. Jak widać, wybór jest przeogromny. Warto zatem przed zakupem takiego zestawu dobrze się zastanowić nad przeznaczeniem urządzenia. Graczom wystarczają najczęściej te najzwyklejsze, bez zbędnych wodotrysków. Osoby często się posługujące ulubionymi MP3 powinny sprawdzić oferty klawiatur umożliwiających sterowanie multimediami. Pozostaje jeszcze grupa osób piszących spore ilości tekstów - one niestety nie znajdą w tym artykule klawiatury dla siebie.

Co ukryto w worku

To porównanie będzie nietypowe, właściwie bowiem każde urządzeni jest tu inne. W jednym przypadku jest to zestaw przewodowy, kolejny – bezprzewodowy, a jeszcze inny - z myszą optyczną zamiast mechanicznej. I tak, **Labtec zaoferował najbardziej rozbudowaną wersję klawiatury** - grubasek ten ma nieco odmienny układ klawiszy od pozostałych. Te funkcyjne

Dane techniczne:
Liczba przycisków dodatkowych: 15
Rodzaj: bezprzewodowa radiowa
Podłączenie klawiatura/mysz: PS2/PS2
Mysz: bezprzewodowa mechaniczna

Easy Touch: konstrukcja jakby skądś znana...

Dane techniczne:
Liczba przycisków dodatkowych: 7
Rodzaj: bezprzewodowa radiowa
Podłączenie klawiatura/mysz: PS2/PS2
Mysz: bezprzewodowa optyczna

Labtec: klawiatura niczym żywcem przeniesiona z C-64.

Dane techniczne:
Liczba przycisków dodatkowych: 24
Rodzaj: przewodowa
Podłączenie klawiatura/mysz: PS2/PS2
Mysz: mechaniczna

Tsunami: wykorzystam wszystkie dodatkowe przyciski?

Personal Manager PM 1

Cena: 69 zł
Dostarczyl: Karuma Polska, ul. Tarcice 9, 80-718 Gdańsk, www.karuma.pl

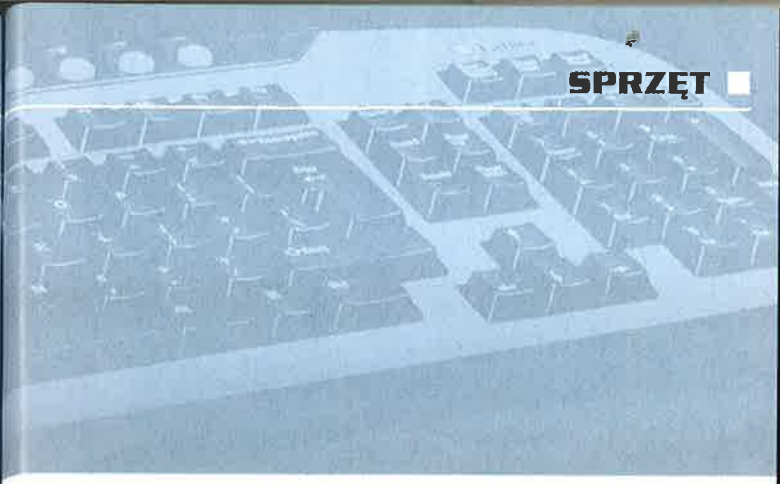
Podobne:
Logitech diNovo #3/2004

⊕ płaskie osadzenie przycisków
⊕ liczba dostępnych dodatkowych przycisków

⊖ układ klawiszy funkcyjnych
⊖ zbyt krótki przewód połączeniowy

POWER 5
ECO 6

www.tsunami.com.tw



Home/End zostały ustawione w kolumnie pionowej, co dość skutecznie myli użytkownika podczas pisania tekstów. Blok klawiatury numerycznej przesunięto bardziej w lewą stronę. W górnej części umieszczono z kolei 7 przycisków multimedialnych. Nieco lepiej sytuacja wygląda **w Easy Touch, w którym właściwie cały układ pozostał standardowy.** Co ciekawe, klawiatura ta przypomina konstrukcję Logitecha - płaska obudowa, klawisze ułożone nisko, a przyciski multimedialne po łuku w górnej części obudowy.

Tsunami w standardowym układzie własnych urządzeń **zmienił jedynie blok klawiszy sterujących Home/End** i dodatkowo umieścił Print Screen/Scroll Lock/Pause, a ich miejsce zajęły Power/Sleep/Wake. Podobnie jak w Easy Touch, obudowa jest tu w miarę niska, zaś klawisze medialne umieszczone w prostej linii w górnej części obudowy.

Radio czy przewód

Labtec i Easy Touch to klawiatury bezprzewodowe, pracujące na falach radiowych. W obu przypadkach diody informacyjne Num/Cap/Scr umieszczone są w nadajnikach. Co ciekawe, w Labtecu znalazły się też diody dodatkowe, które migają w chwili wysyłania pakietu do odbiornika. Firma **Tsunami** zaprojektowała własne urządzenia z rozwiązaniem przewodowym - tylko, proszę, niech ktoś mi wytłumaczy, **dlaczego przewód jest tu taki krótki?**

Myszki

Jeśli chodzi o myszki, **bezkonkurencyjnie zaprojektowane zostało urządzenie Labteca.** Idealnie leży w dłoni, wyposażono je w rolkę, poza tym ta optyczna myszka pracowała niemal na każdym podłożu i nie powodowało to żadnych przeskoków kursora na ekranie. Konstrukcje pozostałych producentów oferowały jedynie rozwiązania mechaniczne, które niestety - jak wiadomo - nie należą do idealnych.

Ergonomia pracy

Teraz przechodzimy do sedna. Mimo kuszącego wyglądu, **konstrukcje firm Easy Touch i Tsunami niestety nie należą do tych idealnych.** Trzeba się dłuższą chwilę przyzwyczajać do pracy z tymi klawiaturami (np. skoku klawisza). Co gorsza, **Easy Touch ciągle „ucieka" z biurka do tyłu** - ktoś chyba pożałował na nieco lepszą nóżkę antypoślizgową. Za pomocą Tsunami „daje" się nawet pisać - szkoda jedynie, że przesunięto klawisze funkcyjne i do nowego układu należy się troszkę przyzwyczaić. Mimo nieco „grubaśnego" wyglądu **najlepiej pisało się na klawiaturze Labteca.** Co prawda, klawisze zapadają się tu dość głęboko, jednak efekt ten przypomina pisanie tekstów jeszcze za czasów poczciwych komputerów 8-bitowych. Szkoda jedynie, że - podobnie jak Tsunami - nieźle zamieszano tu z klawiszami funkcyjnymi.

Labtec

Cena: 166 zł
Dostarczył: Logitech Polska

Podobne:
Logitech diNovo #3/2004

⊕ jakość wykonania
⊕ dobra ergonomia pracy

⊖ układ klawiszy funkcyjnych
⊖ grubasek

POWER 6
ECO 6

www.logitech-sklep.pl

Easy Touch FK-861

Cena: 109 zł
Dostarczył: Pronox Technology SA
ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice
tel. +48 (032) 207 56 00

Podobne:
Logitech diNovo #3/2004

⊕ płaskie osadzenie przycisków
⊕ bezprzewodowe połączenie

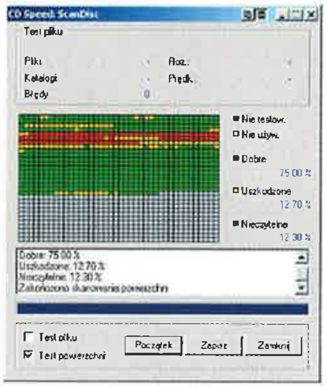
⊖ układ klawiszy funkcyjnych
⊖ mechaniczna mysz

POWER 5
ECO 6

www.pronox.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:
Nazwa: GSA-4081B
Zapis CD-R/RW: do 24x/16x
Zapis DVD+R/RW: 8x/4x
Zapis DVD-R/RW: 4x/2x
Zapis DVD-RAM: 3x
Odczyt CD-R/RW: 32x/24x
Odczyt DVD-R/RW/+R/RW: 8x
Odczyt DVD-ROM: 12x
Odczyt DVD-RAM: 3x
Bufor: 2 MB
Dodatkowe: nie ma
Testy wykonano na nośnikach TDK!



LG GSA-4081B to urządzenie szalenie uniwersalne.

Wypalanie DVD-ka...

LG GSA-4081B

techNICK

Pisaliśmy już o tym, że nagrywarki DVD coraz częściej zastępują nagrywarki CD-R/RW oraz napędy combo, łączące cechy nagrywarek z odtwarzaczami DVD w domowych komputerach. Na targach, jakie niedawno odwiedziliśmy, tego typu urządzenia wystawiane były przez każdego producenta i charakteryzowały się doskonałymi parametrami.

Na rynku jest już sporo konstrukcji z funkcją wypalania krążków DVD z prędkością do 8x. LG GSA-4081B to jedno z takich urządzeń. Nagrywarka ta została zaprojektowana z myślą o zapewnieniu możliwości przenoszenia danych na dowolny rodzaj popularnych nośników. Obsługuje ona krążki CD-R, CD-RW, DVD-RAM, DVD+R, DVD-R, DVD+RW, DVD-RW i dodatkowo odczytuje DVD-ROM. **Maksymalna szybkość wypalania CD-R to 24x, a DVD+R 8x.** Szybki czas dostępu do danych oraz cicha praca sprawiają, że urządzenia tego używa się bardzo komfortowo. Ważną jego cechą jest też to, że dane z płytek odczytywane są ze wszystkimi ważniejszymi zabezpieczeniami (**SafeDisc, key2Audio, CDS200**). Opinia o doskonałej korekcji błędów tego napędu przed uaktualnieniem firmware'u i po tej operacji zupełnie się nie potwierdziła. 12,3% danych nie zostało odczytanych z pierwszej płytki testowej i 28,61% z drugiej. Dla porównania inny napęd osiągnął wyniki - odpowiednio: 4,01% oraz 15,49% (przy innych opisach podobnych urządzeń będziemy podawali wyniki dla tych krążków). Zaprezentowana w urządzeniu jakość korekcji błędów sytuuje LG GSA-4081B mniej więcej pośrodku stawki produktów, jakie do tej pory przeszły przez moje ręce.

Nagrywarka LG GSA-4081B to **urządzenie szalenie uniwersalne**, dzięki czemu poleciłbym je osobom, które pragną mieć możliwość wypalania oraz odczytywania danych z dowolnych dostępnych obecnie płytek CD i DVD.

LG GSA-4081B
Cena: 670 zł
Producent: LG
Dystrybutor: LG Electronics Polska Sp. z o.o.
ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa
tel. (022) 606 14 54

Podobne:
LG GSA-4040B #10/2003

⊕ obsługuje wszystkie popularne formaty płyt
⊕ cicha praca

⊖ korekcja błędów mogłaby być lepsza

POWER 8
ECO 7

www.lge.pl

Dane techniczne:
Producent: Labtec
Nazwa: Pulse 475
Zestaw: 2.1
Moc satelit: 2*8 W
Moc subwoofera: 12 W
Regulacje: głośność i basy (tylna ścianka subwoofera)
Wejścia: 1*stereofoniczny miniJack
Wyjścia: podwójne złącze Chinch (dla prawej i lewej kolumny)
Inne: nie ma

Labtec Pulse 475 to klasyczny zestaw 2.1.

Pulsowanie bębenków...

Labtec Pulse 475

Mike-L

W sklepach na półkach królują już zestawy oferujące przynajmniej 5 kolumn satelitarnych z subwooferem, a coraz częściej spotykamy już konstrukcje 7.1. Co zatem powoduje, że „zwykłe" 2.1 cały czas znajdują nabywców?

Labtec Pulse 475 to klasyczny **zestaw dwóch kolumn satelitarnych i sporego subwoofera**. Dzięki takiemu połączeniu uzyskujemy stereofoniczny dźwięk, przy czym basy są przenoszone przez największy głośnik niskotonowy, a reszta pasma, czyli głównie tony średnie i wysokie, przez głośniki w satelitach.

Niewątpliwą zaletą niniejszej konstrukcji jest **dość dobra jakość dźwięku** generowanego przez głośniki, lecz nie można powiedzieć, by moc była powalająca. Wystarcza ona jednak do nagłośnienia małego pokoju lub niewielkiej imprezki. Jeśli ktoś nastawia się na dużą głośność zestawu, powinien raczej rozejrzeć się za inną konstrukcją.

Sporym mankamentem jest tutaj to, że wszelkich regulacji dokonujemy, manipulując potencjometrami głośności i wzmocnienia basów, które **umieszczono na tylnej ściance... subwoofera**! To bardzo niepraktyczny sposób, gdyż często kolumnę basową stawiamy na podłodze pod stołem czy biurkiem tak, aby basy rozchodziły się równomiernie. Wtedy przy każdej korekcie ustawień trzeba nurkować pod blat. To jedyne zastrzeżenia, jakie nasunęły mi się podczas testów tego urządzenia.

Labtec Pulse 475 to dość dobre głośniki, choć polecałbym je tym, kórzy ustawią basy i wzmocnienie ogólne, do regulacji głośności będą używać programów typu mixer z poziomu systemu operacyjnego.

Labtec Pulse 475
Cena: 192 zł
Dostarczył: www.logitech-sklep.pl

Podobne:
Głośniki 2.1 – zestawienie #12/2003

⊕ dość dobry dźwięk
⊕ estetyczne wykonanie

⊖ pokrętła regulacyjne na tylnej ściance subwoofera

POWER 6
ECO 7

www.labtec.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:
Odtwarzane formaty: MP3
HDD: 1,5 GB
LCD: tak, podświetlany
Złącze: mini-jack, mini USB
Zasilanie: wbudowany akumulator
Dodatkowe: ładowarka, słuchawki, przewód USB, sterowniki, smycz

Niewielki odtwarzacz MP3 z dyskiem twardym na pokładzie.

Philips HDD060

Odtwarzacz z HDD

Jeżeli myślisz o zakupie odtwarzacza MP3, ale denerwuje cię ich pojemność, pomyśl o urządzeniu z wbudowanym dyskiem twardym.

Sector

Na rynku pojawiła się ogromna liczba miniaturowych odtwarzaczy MP3 z wbudowaną pamięcią. Niestety ich ceny, szczególnie w stosunku do oferowanych wielkości pamięci, w dalszym ciągu odstraszają. Philips HDD060 to multimedialny odtwarzacz, **w którym wbudowano dysk twardy z pojemności 1,5 GB.**

Jego obudowa została wykonana z białego plastyku, który ozdobiono gustownie srebrnymi bokami. Duży graficzny wyświetlacz podświetlany jest na biało, co daje duży kontrast z czarnymi napisami na ekranie.

Zainstalowane oprogramowanie pozwala przeglądać zasoby skatalogowane czy to według wykonawców, tytułów lub gatunków muzyki. Do pełnego zarządzania zbiorami plików po stronie PC otrzymujemy oprogramowanie Digital Media Menager, z pomocą którego w łatwy sposób grupujemy utwory według wcześniej zadanych kryteriów. **Wymusza to jednak instalację aplikacji na każdym komputerze, do którego zamierzamy podłączyć urządzenie.**

Niestety już przy pierwszym uruchomieniu urządzenia napotkałem problem - po prostu **zawiesiło się ono** podczas trybu przesyłania danych z PC. **Nie było też możliwości wyłączenia czy też zresetowania odtwarzacza** - pozostawiłem go w tym stanie do rozładowania baterii. Przy kolejnych testach problem ten nie wystąpił.

Do przesyłania danych wykorzystywany jest tu port **USB 1.1** - który, jak wiadomo, nie grzeszy szybkością. Nie pozostaje nic innego jak zaznaczenie utworów do transferu i przespacerowanie się do kuchni po kawę.

Na duży plus zasługuje wykonanie słuchawek. Mimo że są one douszne, jakość dźwięku oraz ich „basowość" są stosunkowo dobre, a dodatkowe możliwości ustawienia equalizera potęgują moc brzmienia odtwarzanych dźwięków.

Philips HDD060

Cena: 1199 zł
Producent: Philips
Dystrybutor: Philips

Podobne:
MSI Mega Stick 1 #1/2004
Creative MuVo2 4GB #3/2004

⊕ pojemność
⊕ jakość wykonania słuchawek
⊕ rozmiar wyświetlacza
⊖ cena
⊖ zawiesza się

POWER 7
ECO 5

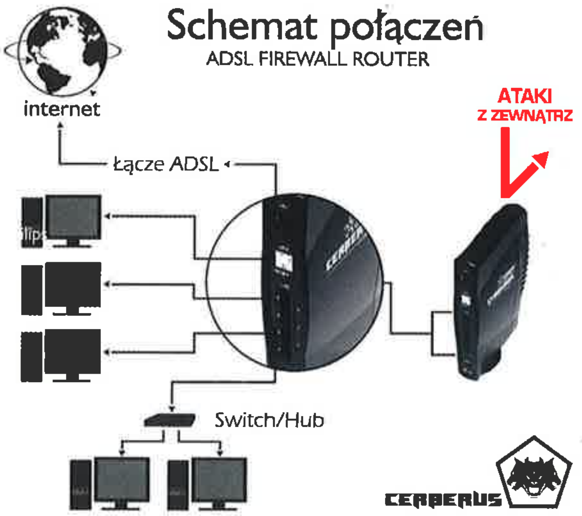
www.philips.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

CERBERUS ADSL

Łączy i dzieli bezpiecznie

PENTAGRAM Ceberus ADSL
...to wielofunkcyjne urządzenie sieciowe, służące do podłączenia lokalnej sieci Ethernet do Internetu za pośrednictwem szerokopasmowego łącza internetowego typu ADSL (np. Neostrada+). Cerberus ADSL posiada wbudowany modem ADSL, dzięki czemu nie jest konieczne wykorzystywanie dodatkowego urządzenia.
Dzięki wbudowanemu 4-portowemu switch-owi 10/100Mbps szybko podłączysz kilka komputerów do sieci Internet, a zastosowanie serwera DHCP pozwoli Ci uniknąć konfigurowania połączeń na każdym z komputerów. Jeżeli potrzebujesz podłączyć do sieci komputer nie wyposażony w kartę sieciową, zrobisz to z łatwością przy użyciu wbudowanego portu USB.
Dzięki wykorzystaniu wbudowanej "zapory ogniowej" (ang. Firewall) zabezpieczysz swoją sieć przed atakami z sieci Internet.



Dane techniczne:
- wsparcie NAT/NAPT dzięki któremu wielu użytkowników może jednocześnie korzystać z tego samego publicznego adresu IP
- 4-portowy koncentrator przełączający (ang. switching hub)
- wsparcie dla protokołów PPPoE, PPPoA oraz stałego IP, które są najczęściej wykorzystywane w szerokopasmowym dostępie do Internetu
Firewall oraz NAT, filtrowanie pakietów, filtrowanie zawartości
- filtrowanie adresów URL, SPI (Stateful Packet Inspection) oraz blokowanie ataków
- typu DoS (Denial of Service)natychmiastowe informacje o atakach oraz "dziennik bezpieczeństwa"
- wbudowany klient VPN PPTP, IPSec (AH oraz ESP), DES, 3DES oraz IKE
- łatwy w obsłudze graficzny interfejs użytkownika służący do konfiguracji
- urządzenia z komputera w sieci lokalnej lub internet (dostęp do konfiguracji poprzez przeglądarkę stron internetowych)
serwer DHCP, służący do automatycznej konfiguracji komputerów w sieci
- lokalnej (przydział adresów IP)
wsparcie dla wielu algorymów ALG (Application Level Gateway)
- przekazywanie DNS oraz obsługa dynamicznego DNS (DDNS)
- serwer Wirtualny oraz strefa zdemilitaryzowana pozwalające na dostęp do
- serwerów znajdujących się w sieci lokalnej
wspierane protokoły ADSL:
- ADSL full-rate T1.413 Issue 2, ITU-T G.992.1 (G.dmt), G.992.2 (G.lite) oraz G.994.1 (G.hs)

Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski:
MULTIMEDIA VISION tel. (22) 338 9000
www.pentagram.pl

Dane techniczne:
Wymiary: 200 x 196 x 6 mm
Obszar aktywny: 127 x 95 mm
Maksymalna wysokość odczytu: 6 mm
Liczba poziomów nacisku: 1024
Dokładność: 0,254 mm
Podłączenie: USB
Rozdzielczość: 2540 lpi
System: Windows 98/Me/2000/XP, MacOS 9 x/10 x
Zasilanie: bateria AAAA

Solidna robota!

Tablet graficzny

Pentagram Quadpen

Sector

Nie potrafisz zamienić pędzla i ołówka na komputerową myszkę? Teraz możesz je zastąpić elektronicznym odpowiednikiem.

Coraz częściej i nie tylko graficy korzystają z możliwości, jakie daje stosowanie tabletu. Urządzenie to występuje w kilku różnych bardziej lub mniej rozbudowanych konfiguracjach.

Do redakcji trafił tablet Pentagram Quadpen. Jest to niewielkie urządzenie rozmiar 200 x 196 mm. Niestety z tego powodu **obszar (aktywny) roboczy jest tu stosunkowo mały i wynosi zaledwie 127 x 95 mm.** Ten niedostatek aktywnej powierzchni pracy rekompensowany jest przez **1024 poziomy rozpoznawanych nacisków**, a to z kolei nie jest bez znaczenia w przypadku korzystania z programów malarskich. Dodatkowo z dokładnością 0,254 mm przy odczytywaniu położenia piórka z pewnością zadowoli to większość użytkowników Quadpena.

Ze względu na wymiary na tablecie nie znajdziemy żadnych „wodotrysków" w rodzaju dodatkowych, definiowalnych pól F1-F12, znanych z innych konstrukcji.

Dobrze zostało tu zaprojektowane bezprzewodowe piórko - ciężar baterii odpowiednio rozłożono, przez co nie „ucieka" ono do tyłu i właściwie rysowanie tym elektronicznym zamiennikiem zwykłego pióra przypomina kreślenie ołówkiem. Szkoda jedynie, że zastosowano tutaj nietypową baterię AAAA, za którą zapłacimy dużo więcej niż za standardową AAA.

Dołączone do urządzenia oprogramowanie instalujemy w komputerze za pomocą dodatkowego panelu sterowania tabletu. Później możemy ręcznie ustawić dla niego najbardziej nam odpowiadającą siłę nacisku, skonfigurować przyciski, zdefiniować reakcje na ruch lub rodzaj śledzenia piórka.

Pentagram Quadpen z pewnością **nie jest urządzeniem przeznaczonym dla profesjonalistów** - raczej posłuży on domowym grafikom/artystom, składaczom stron WWW czy też na potrzeby małego biura, w którym od czasu do czasu podpiszemy „elektroniczny faks".

Pentagram Quadpen
Cena: 199 zł
Dostarczył: Multimedia Vision

Podobne:
brak

⊕ odpowiednio wyważone
⊕ dokładne i czułe
⊕ współpracuje z MacOS
⊖ niewielki obszar aktywny
⊖ zasilanie baterią AAAA

POWER 6
ECO 6

www.mmv.pl

Dane techniczne:
Producent: Logitech
Nazwa: MX510
Przyciski: 7 + rolka
Przewód: 180 cm
Złącze: USB + przejściówka na PS/2
Dodatkowe klawisze: szybka nawigacja po WWW (do przodu/ tyłu), przełączanie pomiędzy aktywnymi aplikacjami, szybkie przewijanie zawartości okien (w przód/tył)

Logitech MX510 to połączenie wysokiej ergonomii, precyzji sterowania oraz niebanalnego wyglądu.

Hologramowy gryzoń

Logitech MX510

Mike-L

Do niedawna najwyższe, topowe modele myszy Logitecha dostępne były w wersjach bezprzewodowych. Do dziś poprawiono także jakość czujników montowanych w tego typu urządzeniach, co zwiększyło znacznie ilość danych spływających do komputera.

Model MX510 wyróżnia się spośród innych nie tylko ciekawym wyglądem. Do wytworzenia obudowy użyto **materiału sprawiającego wrażenie hologramu.** To, co najciekawsze, kryje się w środku. Zamontowano tam **czujnik ruchu rozpoznający do 5,8 miliona punktów na sekundę.** Dzięki temu w bardzo znacznym stopniu poprawiono precyzję pracy urządzenia. Nie zauważą tego przeciętni użytkownicy podstawowych aplikacji, jednakże dla grafików pracujących w wysokich rozdzielczościach oraz graczy, dla których **precyzja = życie**, dokładność odwzorowywania ruchów dłoni jest na wagę złota. Dodatkowe przyciski można wykorzystać w wielu aplikacjach, w tym doskonale sprawdzają się one przy edycji tekstu czy przeglądaniu stron WWW, choć i w grach się przydadzą.

Palce dłoni tak tych małych, jak i dużych dość dobrze układają się na ergonomicznie zaprojektowanej obudowie myszy i **sprzyja to wysokiemu komfortowi pracy,** nawet po kilku godzinach spędzonych przed komputerem.

Mankamentem urządzenia może być problem z przyzwyczajeniem się do klawiszy szybkiego przewijania, które odciążają palce od operowania rolką - jednak po kilku godzinach nie można się bez nich obejść. Podobnie było niegdyś z rolką.

Logitech MX510 to **dobra konstrukcja, która powinna znaleźć wielu nabywców wśród osób poszukujących precyzji oraz niebanalnego wyglądu myszy.** Gdybym nie nie miał wygodnej i precyzyjnej myszy, pewnie zakupiłbym własnie ten jej model.

Logitech MX510
Cena: 270 zł
Dostarczył: VERACOMP SA, ul. Zawiła 61 30-390 Kraków, tel. (012) 252 55 55 www.veracomp.pl

Podobne:
myszki Manty #2/2004

⊕ wysoka precyzja działania i ergonomia wykonania
⊕ niebanalny wygląd (holograficzny efekt na obudowie)
⊖ cena

POWER 7
ECO 6

www.logitech-sklep.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Matryca: CCD 1/1,8 cala, 5,25 milionów punktów
Jakość zdjęć: dobra/zwykła/ekonomiczna
Rozdzielczość: do 2560 x 1920 punktów
Nośnik: wymienne karty SD (16 MB w komplecie)
Migawka: 8 s-1/1500 s
Powiększenie: 3x (optyczne), 4x (cyfrowe)
Balans bieli: Auto/Żarówka/Świetlówka 1/Świetlówka 2/Dzienne/Pochmurno/Ręczne
Kompensacja ekspozycji: -2EV do +2EV
ISO: 100-200-400-Auto
Wyzwalacz: 10 s/2 s/10 + 2 s/interwałowy
Zasilanie: akumulator litowo-jonowy (zasilacz sieciowy)
Wymiary: 94 x 63 x 45 mm
Waga: 180 g (bez akumulatora)

Aparat na miarę?

Media -Tech Iris

MAXio

Niemal każdy producent akcesoriów komputerowych poszerza własną ofertę o cyfrowe aparaty fotograficzne. Niejednokrotnie się zdarza, że są one dość miernej jakości, choć często cena rekompensuje braki w technice i podczas projektowania.

Media-Tech Iris to cyfrówka pretendująca do miana kompaktowego cyfrowego aparatu fotograficznego wyższej klasy. Jego cena sugeruje, że otrzymamy produkt pozwalający na wiele. I właściwie tak jest, choć... nie do końca. Spora liczba możliwości ustawień parametrów u mniej cierpliwych wywołuje nerwowe tiki i złorzeczenia, które znikają po włączeniu trybu częściowo automatycznego. Nie jest to pełny automat, gdyż w naszych rękach pozostawiono wybór pracy lampy błyskowej, samowyzwalacza, trybu makro lub kompensacji ekspozycji. Zdjęcia wykonane tym urządzeniem charakteryzują się małą ziarnistością, choć jak zwykle **wszystko zależy od ustawień i odpowiedniego oświetlenia.** Jednakże jakby nie kombinować, w pomieszczeniach ze słabym oświetleniem, na wykonanych przy użyciu lampy oraz trybów automatycznych i ręcznych (czułość, oświetlenie, kompensacja ekspozycji, balans bieli...) fotkach pojawia się ziarnistość obrazu oraz przekłamania kolorów. W plenerze, czyli w świetle dziennym, nawet w pochmurny dzień, barwy były dość dobrze zachowane, a i ziarnistość raczej się nie pojawiała (przy różnych trybach pracy).

Iris posiada metalową obudowę i całkiem kompaktowe wymiary. **Mankamentem urządzenia jest niestandardowe złącze miniUSB**, którym aparat podłącza się do komputera. W przypadku gdy przewód się zgubi lub zostanie uszkodzony, trzeba się będzie nieźle napocić, by znaleźć podobny.

Jeśli do wydania macie niemal 1700 złotych, weźcie i ten model aparatu pod uwagę.

Media-Tech Iris

Cena: 1699 zł
Producent: Media-Tech, Brzeziny 13B 05-074 Halinów, tel. (022) 760 39 99
Dystrybutor: Iris

Podobne:
Trust 1210K PowerC@m Optical Zoom
Pentagram Photon 434 #2/2004

⊕ metalowa kompaktowa obudowa
⊕ sporo trybów pracy i możliwości ręcznego ustawienia parametrów
⊖ trochę za drogi
⊖ niestandardowe złącze miniUSB

POWER 7
ECO 6

www.media-tech.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

widzisz aparat - myślisz photon

digital performance
PHOTON 434
4 megapiksele, 3x zoom optyczny, 4x zoom cyfrowy

Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski:
MULTIMEDIA VISION tel. (022) 338 9000 www.pentagram.pl
PENTAGRAM

Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:

Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru

- na rok z CD - 174 zł
- na rok z DVD - 182,40 zł*
- Prenumerata roczna z prezentami JAS / NAW / PCF
- na półrocze z CD - 99zł
- na półrocze z DVD - 103,20zł*
- na kwartał z CD - 51zł

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy — Miejscowość — Kraj

Telefon kontaktowy — e-mail

Proszę o wystawienie faktury VAT — NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

- Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew
- Kartą kredytową:
- VISA Classic
- VISA Business
- Polcard
- PBK Styl
- EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty — Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o. Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis

*Uwaga: p³yta DVD - tylko w wydaniach parzystych, p³yta CD - w numerach nieparzystych

Zamów prenumeratę już teraz!

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA **2.** tel. 22/ 517 50 55 **3.** faksem 22/ 517 05 30 **4.** e-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, druki przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie **5.** zamówienia można również zgłaszać przez internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. O przyznaniu prezentu decyduje kolejność przyjęcia zamówienia w systemie prenumeraty.
Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Pytania i reklamacje dot. Wysyłki tel: 22/ 517 05 31do 36 oraz 517 05 80
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydan wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Warunki PRENUMERACIE sposób zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

W PRENUMERACIE TANIEJ!

za 12 wydań kupionych

w kiosku zapłacisz	222 zł
w prenumeracie tylko	174 zł
oszczędność:	48 zł

czyli otrzymasz 2 wydania GRATIS oraz upominki

za 6 wydań kupionych

w kiosku zapłacisz	111 zł
w prenumeracie tylko	99 zł
oszczędność:	12 zł

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

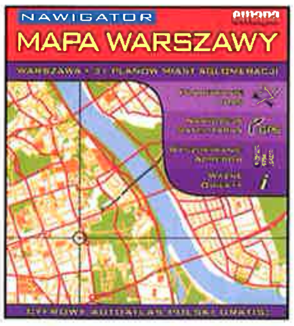
Multimedialny kurs j.angielskiego

80 sztuk

Kurs zawiera kompletny wykład gramatyki języka angielskiego ilustrowany setkami przykładów. Do każdego zagadnienia opracowano kilkanaście rodzajów interaktywnych ćwiczeń. W programie zawarto ponad 250 zestawów egzaminów maturalnych i testów na wyższe uczelnie. Słownik zawiera tłumaczenia około 60.000 słów polskich i angielskich, ich formy gramatyczne i przykłady użycia. Umożliwia dodawanie własnych słów i ich edycję. Zaawansowane techniki poszukiwania umożliwiają błyskawiczne uzyskiwanie informacji, a system odnośników pozwala na poznanie synonimów, homonimów, wyrażeń bliskoznacznych itp. Automatyczne tłumaczenie szybko przetwarza długie listy słów i wyrażeń.

Nawigator Mapa Warszawy

50 sztuk



Nawigator Mapa Warszawy to regionalna wersja najlepszej mapy cyfrowej Polski - Nawigatora Mapa Polski.
Nawigator Mapa Warszawy zawiera szczegółową sieć drogową w Polsce, ponad 44 000 miejscowości oraz szczegółowe, adresowe plany Warszawy i 30 miast regionu.
Program automatycznie wytycza trasy przejazdu, uwzględniając ulice jednokierunkowe, prędkości na drogach, blokady pojedynczych dróg i całych obszarów. Nawigator umożliwia również współpracę z systemem nawigacji GPS.

Fundatorem programów jest lider branży map cyfrowych - firma Emapa, producent programów opartych o kompletną mapę Polski z planami 315 miast, szczegółową mapę całej Europy - od Lizbony aż po Moskwę. Programy Emapy z serii Nawigator współpracują z systemem nawigacji GPS i z urządzeniami PDA (Palmtopy, Pocket PC).

www.emapa.pl
biuro@emapa.pl
tel. +42/6339603

PCF

PCF dwa wydania - nr 6 i 7/2004

70 sztuk

Uczymy od podstaw! Miesięcznik wydawany od 2000 r, w każdym numerze płyty z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

SPIESZ SIĘ Z ZAMÓWIENIEM - UPOMINKI DLA PIERWSZYCH 200 osób

LOGOMIX

www.mobila.pl NAJLEPSZY MIX LOGOSÓW I DZWONKÓW DLA TWOJEJ KOMÓRKI

MONO: SMS 7265 2,44 zł DLA TELEFONÓW NOKIA POLI: SMS 7365 3,66 zł DLA TELEFONÓW NOKIA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA *

POP

MONO	POLI*	POP
AA22.024916	DD22.001605	Garou, Reviens
AA22.025134	DD22.001591	Kurt Nilsen, She's So High N
AA22.024831	DD22.001566	Linkin Park, From The Inside
AA22.024821	DD22.001569	Blink 182, Feeling This
AA22.024920	DD22.001606	Lyttle Kevin, Turn Me On
AA22.024926	DD22.001590	Red Hot Chili Peppers, Fortune Faded
AA22.024925	DD22.001597	Sean Paul, I'm Still In Love With You
AA22.024729	DD22.001534	Aerosmith, Crazy
AA22.025133	DD22.001555	Linkin Park, Points of Authority N
AA22.024248	DD22.001488	Robbie Williams, He And My Monkey
AA22.024244	DD22.001486	No Doubt, It's My life
AA22.023366	DD22.001463	Sophie Ellis Bextor, Mixed Up World
AA22.025137	DD22.001617	Jaimeson, Take Control N
AA22.024917	DD22.001581	Incubus, Megalomaniac
AA22.024912	DD22.001576	Cranberries, Analyse
AA22.022527	DD22.001431	Pink, Trouble
AA22.022688	DD22.001452	Blu Cantrell feat. Sean Paul, Breathe

HIP-HOP

MONO	POLI*	HIP-HOP
AA22.024846	DD22.001572	WWO, Nie bój się zmiany na lepsze N
AA22.024732	DD22.001540	Ascetoholix, Plany
AA22.024747	DD22.001543	Peja, Dotknij gdzie chcesz
AA22.024735	DD22.001542	Owal, Rapnastyk
AA22.023585	DD22.001531	Mezo, Mezokracja
AA22.025910	DD22.001650	Sistars, Freedom N
AA22.024734	DD22.001541	Owal, Pełen pokus
AA22.024780	DD22.001550	Eldo, Zza szyby

POLSKIE

MONO	POLI*	POLSKIE
AA22.025127	DD22.001580	Natalia Kukulska, Decymy N
AA22.021374	DD22.021374	Reni Jusis, Kiedyś Cię znajdę
AA22.024525	DD22.001502	Marcin Rozynek, Nick Of The Time
AA22.024911	DD22.001586	Blue Cafe, Love Song
AA22.024676	DD22.001513	Michał Wiśniewski, Daj mi siebie
AA22.024918	DD22.001588	Paweł Kukiz/Jan Borysewicz, Jest taki...
AA22.020715	DD22.001391	Kayah, Testostereon

POP

MONO	POLI*	POP
AA22.024928	DD22.001584	Britney Spears, Toxic
AA22.024736	DD22.001539	Sean Paul, Gimme The Light
AA22.024728	DD22.001530	Sugababes, Too Lost In You
AA22.022525	DD22.001430	Kylie Minogue, Slow
AA22.022528	DD22.001432	Kate Ryan, Scream For More
AA22.022652	DD22.001447	Sugababes, Hole In The Head
AA22.022275	DD22.001489	Black Eyed Peas, Where is The Love
AA22.023369	DD22.001461	Holly Valance, State Of Mind
AA22.023015	DD22.001456	Justin Timberlake, Seniorita
AA22.024529	DD22.001469	Pink, Trouble
AA22.024527	DD22.001504	Robbie Williams, Sexed Up
AA22.025138	DD22.001618	Killer, Naughty Boy N
AA22.024849	DD22.001574	Zalef, What I Am
AA22.024848	DD22.001571	Outcast, The Way You Move
AA22.024847	DD22.001573	Groove Coverage, Poison
AA22.024845	DD22.001575	The Offspring, Hit that
AA22.024724	DD22.001529	Sean Paul, I'm Still In Love With You

* Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage. Samsung: C100, E700, E710, N600, N620, P400, S100, S300, T100, T700, V100, V200, X600. Sony Ericsson: P800, P900, T230, T610, T628, T630, Z600. Siemens: A60, C55, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, SX1. Motorola: Modele C350, C450, C550, C650, T720, T722i, v300, v500

Jeżeli chcesz mieć nowy **dzwonek monofoniczny** wyślij SMS o treści: AA22.(numer dzwonka) pod numer **7265**. Kosztuje Cię to tylko **2,44 zł**. Jeśli masz telefon **Nokia** i chcesz ściągnąć nowy **dzwonek polifoniczny** wyślij SMS o treści: DD22.(numer dzwonka) pod numer **7365**. Płacisz za to tylko **3,66 zł**. **Sony Ericsson** wyślij DD22.E(numer dzwonka), **Siemens** wyślij DD22.S(numer dzwonka), **Samsung** wyślij DD22.R(numer dzwonka). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 (dla dzwonków monofonicznych) lub 7365 (dla dzwonków polifonicznych) o treści: AA22 (lub) DD22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. dla dzwonków monofonicznych AA22.105599.505779351. **Przed pobraniem dzwonka polifonicznego upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP. Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA.**

LOGOSY: SMS 7164 TYLKO 1,22 zł — DLA TELEFONÓW NOKIA, ERICSSON, SONY ERICSSON, SIEMENS, ALCATEL, MOTOROLA

001456 002894 007812 001581 006497 001489 006609 008228
023778 016571 025917 006595 024540 006428 016557 008138
006581 003045 024547 004444 021556 024542 006596 008330
006485 005686 021554 001450 005730 006329 006589 006359
001547 022740 004461 008324 013671 006570 013410 007847
024539 007887 024541 019624 016554 024545 011177 007821

Nokia: 2100, 3100, 3200, 3210, 3300, 3310, 3330, 3350, 3410, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5110, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 7110, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, N-Gage. Alcatel: OT 311, OT 511, OT 512, OT 525, OT 715; Ericsson: R520m, T600, T200, T20e, T39m, T65, T66. Motorola: C330, C333, T280, T720, T722i, v60i, v66i. Siemens: A50, A52, A55, A60, C55, C60, C62, M50, M55, MC60, MT50, S55, SL55, SX1. Sony Ericsson: P800, P900, T230, T300, T310, T610, T628, T630, T68i, Z600

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć nowe logo wyślij SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer **7164**. Płacisz za to tylko **1,22 zł**. Alcatel wyślij AA22.A(numer loga), Motorola wyślij AA22.M(numer loga), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA22.E(numer loga), Siemens wyślij AA22.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA22.105599.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga.

WIADOMOŚCI GRAFICZNE: SMS 7265 2,44 ZŁ

TYLKO DLA TELEFONÓW NOKIA

AA22.021432 AA22.016461 AA22.018408 AA22.008052
AA22.011541 AA22.015827 AA22.018133 AA22.018343
AA22.016332 AA22.008135 AA22.019355 AA22.011542
AA22.011543 AA22.016077 AA22.017033 AA22.023165
AA22.023022 AA22.017459 AA22.016026 AA22.011544
AA22.015715 AA22.023478 AA22.009263 AA22.023917
AA22.024445 AA22.017621 AA22.018143 AA22.024495
AA22.016340 AA22.016127 AA22.016097 AA22.016348
AA22.015823 AA22.024444 AA22.018132 AA22.009299
AA22.020843 AA22.016974 AA22.016297 AA22.016144
AA22.010482 AA22.015689 AA22.016295 AA22.015692

Jeżeli chcesz mieć nową wiadomość graficzną wyślij SMS o treści: AA22.(numer wiadomości graficznej) pod numer **7265**. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Jeśli chcesz wysłać wiadomość graficzną znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7265** o treści: AA22.(numer wiadomości graficznej).numer telefonu znajomego np. A22.105599.505779351. **Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA.**

DZWONKI SIEMENS: SMS 7365 3,66 zł

AA22.S024405	Outkast, Hey ya
AA22.S024404	Robbie Williams, Feel
AA22.S024402	Mezo, Aniele
AA22.S025898	Sistars, Freedom N
AA22.S025897	Perfect, Chcemy być sobą N
AA22.S023280	50 Cent, P.I.M.P
AA22.S023283	Limp Bizkit, Behind Blue Eyes
AA22.S023284	Sean Paul, Like Glue
AA22.S024623	Girls Aloud, Jump
AA22.S024371	Black Eyed Peas, Shut up
AA22.S023957	Kylie Minogue, Slow
AA22.S023956	Sweet Noise & Peja, Jeden taki dzień
AA22.S023550	Sophie Ellis Bextor, Mixed Up World
AA22.S024720	Ja Rule, Reign
AA22.S024719	Jeden Osiem L, Jak zapomnieć
AA22.S023552	Mezo, Żeby nie było
AA22.S024213	Hey, Muka
AA22.S023509	One-T Cool-T, Magic Key
AA22.S025899	Kylie Minogue, Red Blood Woman N
AA22.S024718	Sean Paul, I'm still in love with you
AA22.S024722	Sugababes, Too lost in you
AA22.S024210	Red Hot Chilli Peppers, Fortune Faded
AA22.S024212	No Doubt, It's My life
AA22.S022187	John Lennon, Give Peace A Chance

Siemens: A50, A52, A55, A60, C45, C55, C60, C62, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL42, SL45, SL45i, SL55, SX1

GRAFIKI SIEMENS: SMS 7365 3,66 zł

AA22.S024645 AA22.S024227 AA22.S024644
AA22.S024228 AA22.S024476 AA22.S024224
AA22.S024647 AA22.S024223 AA22.S024516
AA22.S024222 AA22.S024508 AA22.S024648
AA22.S024471 AA22.S024414 AA22.S024415
AA22.S024510 AA22.S024649 AA22.S024421
AA22.S024423 AA22.S024420 AA22.S024514
AA22.S024646 AA22.S024513 AA22.S024650
AA22.S024419 AA22.S024511 AA22.S024418

Siemens: A50, A52, A55, A60, C45, C55, C60, C62, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45, SL45i, SL55, SX1

Jeżeli masz telefon Siemens i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA22.S105599.505779351

TAPETY: SMS 7365 TYLKO 3,66 zł — TYLKO DLA TELEFONÓW NOKIA

026303 025551 026682 025344 026287 026130 026066
025330 026408 025312 026286 026149 026292 026050 026183

NOKIA Seria 30: 3510i, 8910i, 3530, 3560 wyślij ND22.(numer tapety) NOKIA Seria 40: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i wyślij NG22.(numer tapety)

CDACTION@CDACTION.COM.PL

ACTION

REDACTION

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Myśl miesiąca:

Jeśli wydaje ci się, że gorzej już być nie może - zacznij się tłuc deską po nodze. Zobaczysz, jaką poczujesz ulgę, kiedy przestaniesz.

(Forrest Gump)

Jakoś tak się zawsze składa, że po numerze kwietniowym kolejne AR obfituje w listy dłuższe i poważniejsze niż norma przewiduje. Nie wiem, czemu się tak dzieje - ale sprawdziło się i tym razem. Myślę, że ucieszy to tych, którzy narzekają, że w AR za wiele ostatnio listów "głupich i głupszych". A jak widać, czytelnicy potrafią też pisać inne. Naturalnie nie jest tak, by w AR było tylko poważnie i mądrze. Tak się nie da. Nawet jakby się dało, to byśmy tego nie chcieli. :)

Strzeżcie się CDA!

Chciałem ostrzec wszystkich przed CDA. Otóż CDA uzależnia. Niestety - smutne, ale prawdziwe. Jestem w szponach nałogu już od jakichś 8 lat. To prawie połowa mojego krótkiego życia (...) Czas mijał, latek na karku przybywało, a ewolucja znikoma (tzn. u mnie). Pojawiły się problemy zdrowotne: kłopoty ze wzrokiem i kręgosłupem (od tego ciągłego czytania w pozycji embrionalnej), oraz problemy natury emocjonalnej: alienacja, kleptomania (podbieranie CDA ze sklepów) i nadużycia prawne („Pani mi da ten numer CDA, a ja pieniążki doniosę za chwilkę.")

Zacząłem się starzeć, ale pojawiła się nadzieja - towar przestał na mnie działać. Jako dealerzy w pewnym momencie przekombinowaliście (...) i każda kolejna działka wywierała coraz mniejszy efekt, a zaczęły się nawet pojawiać odruchy wymiotne. Zaświtało mi i zdałem sobie sprawę, że mogę to zrobić ! Mogę zerwać z nałogiem !! Mogę przestać kupować i czytać CD-Action ! To było jak zbawienie... Decyzja przyszła sama w czerwcu 2003 roku. Udałem się na „chemię" (opartą w dużej mierze na jodzie i innych minerałach występujących nad Bałtykiem i w naszych pięknych Tatrach). Po 3 miesięcznej terapii byłem jak nowonarodzony. Dostałem się na studia, poznałem super dziewuchę i zaczęło mi się układać. Ale, jak to zwykle bywa w filmach z Meg Rayan, sielanka nie trwała długo.

Kiedy zobaczyłem w kiosku Ruchu CDA z pełną wersją Soldier of Fortune, wiedziałem - nałogowcem jest się całe życie. Znowu zacząłem „przyjmować", a że chciałem być zawsze na czasie i mieć świeży stuff, wykupiłem prenumeratę na 12 miesięcy z góry...

Przepadłem.

P.S. Info dla wszystkich - ten tekst jest pisany całkowicie na trzeźwo i całkowicie nie na poważnie :-)

Looz

GRAMatyczne problemy

Zauważyłem, że ostatnio za dużo GRAm. Stałem się nałogowym GRAczem. Postanowiłem więc oGRAniczyć kontakt z GRAmi. I nagle GRA pojawiła się wszędzie! W szkole na fizyce profesor mówił o GRAwitacji. Na informatyce uczyłem się proGRAmować. Na muzyce pani pokazała nam stary GRAmofon. Na historii nauczyciel opowiadał nam jak zmieniały się GRAnice. Na geografii dowiedziałem się co to są miGRAcje. A na polskim pani profesor co chwilę mówiła coś o GRAmatyce i ortoGRAfii. Wracając po szkole do domu spotkałem GRAficiarzy malujących coś na ścianach. PoGRAtulowałem im talentu i poszedłem dalej. Gdy wróciłem do domu tata kazał mi zaGRAbić liście przed domem, ale po chwili się rozmyślił bo zaczął padać GRAd. Aby się nie nudzić włączyłem TV, a tam proGRAm o modzie. Z jaką GRAcją te panie się poruszały...

Zgłodniałem to sobie zjadłem GRAhamki. Potem przyszła GRAżyna i powiedziała, że schudła kilka... GRAm, i teraz musi korzystać z aGRAfki, żeby jej spodnie nie spadły. Opowiedziała też o pewnym złodzieju, który GRAsuje w naszej okolicy. Wczoraj oGRAbił jakąś staruszkę. Podobno GRAbarz go widział...

Po tym wszystkim doszedłem do wniosku, że to nie ja jestem nałogowcem, ale całe życie to GRA!

Marcin Zalewski from Chojnice

No i gra. :) Naturalnie w tempie alle-(s)GRO.

Proste pytanie

Smuggler, mam proste, nie skomplikowane jednak bardzo prowokacyjne pytanie: Czy wg Ciebie zarówno AR, jak i całe CDA jest lekturą, tzn. pismem idealnym?

Na pewno nie. Dlatego stale i wciąż staramy się je zmieniać, poprawiać, ulepszać...

Czy też po prostu w przeciągu tych dobrych pięciu lat, odkąd jestem waszym czytelnikiem nie dotarła do Ciebie, żadna rozsądna, konstruktywna krytyka?

mrc2002

Dotarła. Jednak nie był nią ten list, gdyż „rozsądna konstruktywna krytyka" znaczy dla mnie: zarzut + jego sensowne uzasadnienie. (A nie „jesteście do d..." albo bardziej ambitna krytyka „jesteście do d..., bo jesteście lamera-

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to wszystko, co o CDA napisano w Internecie. Bez cenzury, poprawiania ortografii czy stylu tych wypowiedzi, bez sens... Ops, no nie, sens w tym wszystkim niekiedy jakiś jest. :) Przekonajcie się sami!

Opinie o CDA

Pirix: Smuggler, znów zmuszasz do wydania kasy. Czy CDA choć raz nie może być badziewne żeby nie wydawać kasy;)

ribik: Narzekaj na życie, politykę, żonę, kochankę etc. ale nie CDA, że nie rozpieszcza swoich czytelników.

krab: Wow! Numer wypasiasty, Pełne super! Nie mogę się doczekać tego numeru. Jeju, i będzie odliczanie sekunda po sekundzie, minuta po minucie, godzina po godzinie, dzień po dniu

ŻuQ: CDA jest debest! Kupuje tyko to pismo. Kiedy przechodzę obok kiosku w drodze to warzywniaka, CDA woła: „kup mnie, a potem pieść lekturę !"

deviCe: A mnie woła zobacz! Tu mam takie wypas rzeczy... o tu fajne recki... o a tu płytki z grami... No powiedzcie czy mogę nie kupić? a tak na serio-CDA jest debest. Raz dla porównania qpiłem XXX... po lekturze poczułem przesyt (tych, co nie zrozumieli, odsyłam do *Schwytanych w Sieci* w 1/04 - Smg) *o, bez porównania. Czego by na rynek nie wpuścili CDA i tak rządzić będzie!*

slipmosz: A po za tym widząc, że CDA jest najlepsze nie wykorzystują tego. Tzn. nie podnoszą ceny, dlatego że wiedzą że i tak fani ich kupią, ale widać że chcą kosztować jak najmniej i jednocześnie dawać do pisma jak najwięcej.

Vercetti: Qrde, Smugg, ja jestem uzależniony od CDA... Wyobraź sobie, co miesiąc dostaję 30 zeta i 2/3 z tego muszę przeznaczyć na ulubione czasopismo ;,-(Nie tak łatwo zerwać z nałogiem :). Jak wszedłem na cd-action.com.pl i przeczytałem zapowiedź (...) pośliniłem się ;-) Smugg, prześlij mi śliniaczek :))) bo się zaleję

Yossarian: Co miesiąc obiecuję sobie, że przestanę kupować CDA, ale jak numer jest w kiosku to jakoś ciężko nie kupić...:)

Darek21: SMUGGLER jak mogłeś to zrobić!!!! Myślałem że (...) zaoszczędzę sobie na potera w twardej oprawie a ty mi wyskakujesz z nowym cda przez ciebie (tak wszystko to twoja wina WSZYSTKO!!!) będę miał potera w miękkiej :(((AHA i zapamiętajcie WSZYSTKO TO SMUGLERA WINA :))

greyman: Może to nie zabrzmi odkrywczo, ale nie tylko ludzie i rodzeństwo :) lubią CDA! Jesteście bardzo dobrym czasopismem (ha! krucjata nie idzie na marne, co Smuggler? :)) w dosłownym (lub przenośnym - to kwestia sporna) tego słowa znaczeniu, czyli smacznym! Tak, tak! Od dwóch lat, odkąd mam królika, nie mam niestety CDA z całą, nieobgryzioną okładką :(Nawet nie wiem kiedy skubaniec to robi... :(Life and króliki are brutal :)

Obyśmy mu w gardle stanęli. :) Aby mu marchewka w... zęby weszła.

Meghan: Smuggler, możesz powiedzieć w redakcji, że jesteście prorodzinni :))) Właśnie dostałam cynk, że nadeszła czarna przesyłka [z prenumeratą - Smg] *wybieram się do mamy z wizytą (po odbiór). ;P Dzięki Wam robię to przynajmniej raz w miesiącu ;)))*

Boginka : •cichy pomruk zadowolenia• Pięknie - nowy numer w ręku (...) teraz mocna herbata i odjazd ze stacji „codzienność"... A potem może jakieś uwagi. •Mmmmmm• ;-)

Trevoor: Yeah. Dziś dostałem swój egzemplarz nowego CDA Nie spodziewałem się go tak wcześnie... cała noc jeszcze przed nami.

Blaster: Kiedy tylko się nadarzy sytuacja to tata bierze Cd-A i czyta. Lecz nie pogardzi NL które jest dla niego najważniejszy w piśmie. Tak się brechtał z napisów na nagrobkach, że czytał to z 8 razy!

Big M: Kiedy czytam AR czuje się mądry.

Nie przejmuj się, to szybko mija i prawie nie pozostawia śladów na psychice.

•Ale kicha... i tak nie kupię... Każdym możliwym sposobem przyczynię się do upadku tej szmatławej „gazety".

mi!!!"). Dodam tylko, że autor tej krytyki dawno już zrozumiał własny błąd - praca w łagrze na Syberii skutecznie wpływa na złagodzenie poczucia krytycyzmu u krytykującego. :)

Action Reaction

*W numerze 2/2004 odpowiadając na słuszny zarzut czytelnika podpisanego jako Gwynbleidd666, sromotnie dałeś d*** wmawiając mu (i nam wszystkim), że CDA nie jest pismem o grach, lecz pismem dla graczy, podczas gdy stan faktyczny był inny o czym informowało samouwielbieńcze powitanie umieszczane w każdym numerze nad wstępniakiem. Lecz co w takim przypadku robi wielki Smuggler? Zamiast przyznać się do błędu tuszuje całą sprawę zmieniając w 3/2004 CDA treść powitania tak, aby nikt nie mógł mu niczego zarzucić. Żałosne.*

Gdybyś wiedział, jak „tuszuję" opinie takich krytykantów, to byś się bał odezwać. :) [Waniaaaa! Chono! Znowu jakiś się wymądrza! ...Co? Tak, kałasza też. I worki foliowe, bo potem narzekają, że tapety i dywan trzeba zmieniać!]. A tak serio - zmieniliśmy ten napis, bo faktycznie była to sprzeczność z tym, co pisałem na łamach AR. (A mówią, że nie reagujemy na krytykę...) Napis, tak na marginesie, nie tyle „samouwielbieńczy", co po prostu PRAWDZIWY i tym samym (prawda w oczy kole!) wkurzający antyfanów. I po to właśnie jest. :) Zapracowaliśmy ciężko na to, by móc go umieścić i nie widzimy powodu, by go tam nie było. Jego przeciwnikom sugerujemy użycie czarnego markera albo nożyczek. Na sobie! :)

Druga sprawa - dość tego samouwielbienia (rubryka SCHWYTANE W SIECI - won!!!). Jeśli CDA jest naprawdę dobre, obroni się samo i nie jest mu potrzebne dodatkowe wstawiennictwo redaktorów, tanie chwyty marketingowe czy podgrzewanie atmosfery we wstępniakach (zapowiadane tam rewelacje powodują rozczarowanie po zakupieniu kolejnego numeru pisma).

Nauczył się słowa „samouwielbienie" i szpanuje, no... Rozczarowania powodują raczej wasze wygórowane marzenia. Wystarczy napisać, że za miesiąc damy świetną gierkę, a już słychać „będzie *Diablo 2*, *HL2*, *Doom 3*!!!". A potem ten i ów zajęczy (albo i zakróliczy) „łeee, tylko to, a ja liczyłem, że będzie *Diablo 2/HL2/D3*". Może tak nie jest? A my przecież stale twierdzimy, że cudotwórcami nie jesteśmy... Poza tym nawet dobry produkt wymaga reklamy, inaczej nie byłoby w TV reklam, np. rozmaitych samochodów czy napojów mniej lub bardziej bezalkoholowych. Co w tym złego?

Nie powitałem się więc się nie żegnam.

Brodacz_monachijski

Bad, bad dog!!!

List w Ludziach & Ludziskach od Mietka i Wacka i twoja/wasza/jego ;) odpowiedź o kpieniu wyłącznie z mądrzejszych od siebie. Nie ze mną te numery, Smuggler!!! Odkryłem, o co tak naprawdę ci/wam/jemu ;) chodziło!!! Tak naprawdę to lubisz kpić i z głupich i z mądrych, a drukując taką odpowiedź chciałeś oszukać głupszych, by pisali do ciebie listy, czując się bezpiecznie, a to dałoby ci materiał do AR!!!

Veehawken

Ciiiii...chooo... Zdradzasz tajemnice warsztatowe i służbowe!

Larry laffer (...) co to ma być śmieci nam dajecie? Co w archiwum starych gier nie chcieli? A kosze na śmieci wam się przepełniły? Co by tu zrobić z licencja kupioną 10 lat temu co wydaliśmy na nią tyle kasy? a co tam damy takim czytelnikom u nich na pewno puste kosze i się zmieści Zasmarkarry Szliffer! PS. Ciekaw jestem czemu nie daliście 4. Co może był lepszy i za drogo by was to kosztowało?

Zobaczył twoje IQ i się przeraził - i uciekł. Podobnie jak *DNF* i *Quake 5*.

Gibol, co się mu cd action coraz mniej podobał

Weź się odgibol... :P

Panopticum

*Witam Smugglera. Piszę do ciebie z jednego powodu. ZA MAŁO CHAMSKO JEDZIESZ LUDZI, KTÓRZY CIEBIE I CDA OBRAŻAJĄ. Taka aGACIA. Napisała, że was nienawidzi itp. Ty jej odpowiedziałeś, że ją nawiedzisz itp. Było jej napisać: „Spier***aj. Poje**na jesteś" or some thing like that.*

A co ty, ch*** j***, będziesz mnie, k***, pouczał, jak ja, k****, mam ludziom odpowiadać?! Cooo? A idź się ****, ty **** i **** w **** przez psa ****!!!

Taak. A teraz pozwól, że zapytam: miło ci było czytać te słowa? Nie? No właśnie. Uważasz, że komuś będzie miło, kiedy będzie to do niego/niej skierowane? Wiem, wiem, ty mnie nie obrażasz, a oni tak, więc to nie to samo. Jednak gdybym odpowiadał różnym kolesiom/ankom, co bluzgają, pięknym za nadobne, byłbym wówczas taki sam jak oni - głupi i prymitywny. IMO oni posługują się językiem jak pijany chłop siekierą, a ja niczym Wania kałachem. Na kogo byś postawił kasę w takim pojedynku?

Na stwierdzenie, że zepsuliście jej cd-rom (BOŻE, jak to można być takim kretynem:)))) piszesz, że jest blondynką. Było jej napisać: „Jak się nie znasz na kompie, to się ucz trochę głąbie. Poryta jesteś i taka jest prawda".

Nie ucz ojca dzieci robić, co?

A odzywki w stylu „Jesteś głupi jak but" nikogo nie obrażają.

Skoro tak twierdzisz... :) Jesteś głupi jak but i ugryź mnie w butt.

Przynajmniej mnie to osobiście nie rusza.

Fajnie. Jesteś głupi jak dwa buty, z czego jeden śmierdzący, ty buttonie, ty! Teraz lepiej? :)

Napisz następnym razem „Byłbym twoim ojcem, ale pies sąsiadów mnie na schodach wyprzedził".

Byłbym twoim ojcem, gdyby mnie pies sąsiadów na schodach nie wyprzedził... Ale śmieszne. :/

Najbardziej wqrzające są docinki o rodzicach.

I jeszcze walnięcia sztachetą w jaja. Jednak to nie mój styl. Nie wyśmiewam się też z krzywych zębów, piegów, braku kasy, niemarkowych ciuchów i odstających uszu itd. Dziwak ze mnie, co?

*Chociaż może nie warto mieszać w to „cywili". Więc starczyło by „Jesteś zje**ny ryj i możesz mi naskoczyć wieśniaku".*

Fakt, możesz. Nice, isn't it?

Chodzi mi o to także, że byście mogli obrzydzić życie takiemu łebkowi np. podając maila (mojego nie podawajcie w razie publikacji, please!! :D).

No właśnie, właśnie *„czyń, Panie, innym, co mi niemiłe, a ostro - ale mnie zachowaj od złego, bo jestem mały biedny żuczek i nikomu krzywdy nie robię."*. Modlitwa typowego Polaka... :(

Wtedy taki typek by zrozumiał, że liczy się konstruktywna krytyka.

Spróbuj może popierdywać w pustą litrową butelkę po coli. A nuż to coś pomoże? :) Słyszałem też, że świetną metodą na wywołanie bankructwa jakiegoś pisma jest wstrzymywanie oddechu na ok. 30 minut + myślenie „padnijcie, padnijcie". Spróbujesz tego po dobroci czy mam przysłać Wanię?

Typowe reakcje na pełne wersje w 04/04

carmack: (...) CDA! Heil to the KING!

bajrak - o_O OMG O_o To przecież jeszcze nie 1 kwietnia!

khron: O żesz... BIG ŻESZ :] (...)

Mazio: Nawet gdyby dali Dooma 3 i HalfLife 2 i tak kupie żeby poczytać, a płytki wyrzucę :P :O :D i jak zwykle zacznę od końca ;)

Ziemas: Co do nowego numeru to jest wypas maxymalny. BloodRayne planowałem kupić jak cena spadnie bo stoi nadal w granicach 99zł a Tu w CDA po prostu piękne Weście Smoka

Dokąd go niby mamy wziąć? I po cholerę nam ten smok? :)

Antyfani

...Rysiek, jedyny Lamer jakiego tu widzę to jesteś ty!! Wychowany na syfiastym CDA małolat, który nie umie sensownie wyrazić swoich myśli...albo po prostu ograniczony umysłowo d.....Biedny jesteś tak czy siak....***

Autor dał tu przykład nie tylko tego, jak należy SENSOWNIE wyrażać myśli, ale na dodatek udowodnił słuszność przysłowia „widzi źdźbło w czyimś oku, a nie widzi belki we własnym". Wyżej wspomniany Rysiek bowiem stwierdził, że CDA jest OK. Jakiż z niego lamer!!!

Ciągłe bluzgi na to bogu ducha winne czasopismo prawdę mówiąc mnie nudzą. Żeby jeszcze pojawiały się jakieś ciekawe argumenty, ale prawie zawsze są to bzdurne i tępawe bluzgi.

To prawda. Ziewam już przy większości bluzgów. Stale i wciąż to samo. Zero oryginalności. Puści taki parę ch***, k*** itd. i już myśli (myśli?!), że bluzga. :)

Moglibyście wrzucić coś nowszego to gazety Inne gazety maja coraz nowsze gry, tymczasem wy bierzecie coraz starsze gry (takie to ja mogę ściągnąć z neta w trochę gorszej oprawie)

Oto prosty algorytm napisany w języku De++bil. Skompiluj to sobie, jeśli potrafisz. :)

REM Chcesz nowości?
10 Weź kasę [input cash x. (50-150 zł)]
20 Go to Empik
30 Kup sobie nowość
40 Go to home
50 Enjoy!
end

I pozdrowienia od Gun Metal i Angels vs Devils i BloodRayne i...td.

Gambler, Secret Service i Game Over na Polonii 1 były fajne :D a teraz już nic nie ma tylko CDA i jakieś badziewie Hyper co puszcza tylko powtórki...

I w *Playboyu* panienki jakieś takie brzydkie ostatnio. :(I słońce słabiej grzeje. I piwo za ciepłe. I...

TS też był lepszy od was i od wszystkich GAZET komputerowych Bauera razem wziętych

Może i BYŁ lepszy - to kwestia subiektywna (dla jednego był, dla drugiego nie był). No, ale go NIE MA - a to już bezsporny fakt. Zaś kiedy podkreślasz słowo GAZETA, zachowujesz się jak dzieciak, który na złość mamie wrzuca smoczek w piasek. Teraz na złość cioci obetnij sobie ucho.

CDA to komercha tylko że niestety musze to czytać (znaczy sie pożyczam od kumpla i czytam, bo mi szkoda siana na to).

Zaraz, zaraz. Rozumiem, że pożyczasz, ale dlaczego MUSISZ to czytać? Kto/co ci każe? (Przypomina mi się przy tej okazji dowcip. „Jakaś paniusia narzeka w restauracji. - Ale tu fatalne jedzenie macie. Obrzydliwość. Jeść się tego nie da. I do tego takie małe porcje dajecie...")

Kiedyś to były pisma...

(czyli ogólne narzekanie na CDA i dzisiejsze czasy oraz gloryfikacja przeszłości...)

ktostam: Po pierwsze - pełne wersje - większość można ściągnąć ze stron abandonware a resztę jak ktoś chce to i tak sobie znajdzie, pozatym generalnie trafiają się gry słabe lub skolei na tyle popularne ze i tak większość ludzi je już ma

No tak - albo jakieś, których nikt nie zna, albo takie, które wszyscy znają, albo takie, które można samodzielnie „znaleźć". A tak poza tym w nocy jest za ciemno, w dzień za jasno, a doba jest bez sensu. Ja wcale nie narzekam, o nie... :)

A ja - co to znaczy naruszyć ustawę o ochronie danych osobowych.

Jak się ze mną nie zgadzasz Smuggler, to zostaw takie odpowiedzi jakie są.

Z twoim listem się _całkowicie_ nie zgadzam.

Wychodzę z założenia „lepszy cyc niż nic" i od biedy mogą zostać. To tyle. Ps. IMHO coraz lepsze gry na coverze dajecie. Tak trzymać.

Radziu

No, z ostatnim zdaniem to jednak się zgodzę. Mam też nadzieję, że dobrze odebrałeś to, co zamierzałem tu przekazać. AR to nie jest pijalnia piwa ani nawet szkolne boisko, na którym ten jest największym twardzielem, kto wstawi największą ilość ch*** w tekście w minutę. A jestem już na tyle dorosły, że stać mnie, by mieszać ludzi z błotem w bardziej wyrafinowany sposób. Technika się liczy, technika! Zapytaj kobiet. :) I uwierz, że ośmieszenie boli często dużo mocniej niż zbluzganie.

Mam do was wielką prośbę. Mianowicie mam BARDZO, ale to BARDZO STARY KOMPUTER. Nie, nie. Nie będę was prosił o nowy komputer. Pomyślałem tylko, że moglibyście pomóc mi w jego zdobyciu. Za waszym pośrednictwem (dokładniej za pośrednictwem AR) chciałem zamieścić pewne ogłoszenie: „Oddam nerkę za nowy komputer wart co najmniej 10.000 zł". I to wszystko. Z góry dziękuje.

QWERTY i OPAS

Dobrze, że nie napisałeś „oddam mózg za nowy komputer wart co najmniej 1000 zł" - nikt by się nie zgłosił, bo z listu jasno wynika, że ten mózg jakiś musi wybrakowany być. Lecz się, człowieku...

Jest chaotycznie

Witam, witam i o zdrowie pytam, że tak zażartuję. (Od razu uprzedzam za chaotyczny list.) (...) Fajna historia. (...) Jadę sobie do szpitala - nie, nie psychiatryka (oczywiście z CDA). Na miejscu wyjmuję sobie i czytam. Nagle wśród innych pacjentów dziwne zamulenie nastąpiło, by po chwili do swoich rodziców wyciągnąć prośbę o 20 zł :). Zrobiłem wam reklamę.

Jesteś pewien, że to nie był psychiatryk?

Uwaga do ludzi, że to niby tylko w CDA SMG 'hamsko' odzywa się do 'kurturarnych' czytelników. Ludziska, wy się cieszcie, że Smug wam jeszcze odpisuje. Myślicie, że do konkurencji takie listy nie przychodzą? Oczywiście, że przychodzą :). Tylko tamci, że by sobie nie pogorszyć opinii i być grzecznymi chłopczykami, nie zamieszczają listów. I kropka. (...) Szczerze mówiąc to gratuluję pisma. Przy was to nawet samobójca zapomni o tym o czym myślał...

dexter

I kiedy będzie stał w oknie, pomyśli „co to ja miałem zrobić... hm... nie wiem... eee, skoczę sobie na piwo"?!

Frustrat Zone

Od redakcji: pewien osobnik doszedł do wniosku, że zajmujemy się wydawaniem programów użytkowych i zaproponował naszej GAZECIE zakup własnego dzieła. Dzieła, delikatnie mówiąc, które wyglądało jak kupa nieszczęścia (z dużą przewagą kupy). Dołączył do niego słodki od pochlebstw list (aczkolwiek z mocno „alternatywną" ortografią). Grzecznie (jak na nas) odmówiliśmy, przy okazji zaznaczając, że *„nie jesteśmy »rzadną GAZETĄ« i nawet nie lubimy, kiedy ktoś nas tak nazywa"*. I tu zawiedziony autor lekko (?) się zdenerwował.

A kim niby jesteście? - aha - PAPIEREM TOALETOWYM Śłyszeliście kiedyś takie długie sformułowanie jakim jest Public Relations Od 2 lat prenumeruje waszą GAZETĘ, a wy nawet nie umiecie odpowiedzieć mi z należytym szacunkiem - jak na GAZETE przystało.

Odpowiadamy z takim szacunkiem, na jaki zasługujesz. Nawet z dużo większym, bo jeśli dwa lata prenumerujesz papier toaletowy, to na twoim miejscu udałbym się do lekarza. Tego od nóg, bo na głowę już raczej za późno.

Każdy normalny (zdrowo myślący) człowiek wie że GAZETA jest synonimem słowa czasopismo, a wkońcu jesteście redakcją czasopisma, więc skrutowo można was nazywać czasopismem lub GAZETĄ.

Eeee „lub czasopismem" czy jakoś tak... coś mi to mówi... Tak między nami - gazeta jest takim samym synonimem czasopisma jak traktor samochodu. Sprawdź definicję. Albo kup Ferrari, a jak dealer wyda ci Ursusa - to pogadamy, czy to jest to samo.

Jeśli macie zamiar tak Hamsko traktować ludzi to powinniście dać ostrzeżenie na okładce, wtedy nie kupował bym waszej GAZETY mojemu młodszemu bratu (który jedyny pogrywa w wasze wieśniackie, niedorozwinięte, ograniczone gierki - chodzi mi o pełne wersje)

No popatrz - i od takich wieśniaków i niedorozwojów chciałeś kasę? Na tak wieśniackim i niedorozwiniętym CD chciałeś umieścić „dzieło"? Och, jakże żałośnie ludzie upadają, jak bardzo potrafią się poniżyć za garść kasy... Nie wstydzisz się? Najpierw nas prenumerujesz, potem się okazuje, że to dla młodszego brata... coś ściemniasz.

Jeśli byście byli normalni odpisali byście nie tak hamsko tylko np. „Szanowny Czytelniku, z wielkim ubolewianiem musimy poinformować cię, że nie stać nas na zakup twojego programu.

Stać. Tę złotówkę (tyle był wart) jesteśmy w stanie z kieszeni wyskrobać. Jednak to specjalnie dla ciebie: „szanowny czytelniku, pokornie cmokamy cię w pupcię w ramach przeprosin, jako że nie jesteśmy w stanie zakupić twego genialnego programu, gdyż nie ma takiej kasy na świecie, której jest on wart. Namawiamy Billa G., by sprzedał Microsoft - to może choć starczy na pierwszą ratę". Może być?

Prosimy nie nazywać nas GAZETKĄ ponieważ mamy chore i wysokie mniemanie o sobie.

To akurat prawda. Prawie tak wielkie jak ty o sobie. Zaiste - chore to.

A tak naprawdę redaktor (smuggler) szmuglował kiedyś narkotyki w GAZECIE - i jest na tym punkcie upośledzony, szczegulnie gdy przypomni sobie wczesne lata dzieciństwa [a tu już wyłącznie zwykłe bluzgi - Smg]

Faktem jest, że gdybyśmy byli normalni, po prostu całkowicie olalibyśmy twój list, gdyż był pod każdym względem niepoważny. Jak widać - nie jesteśmy. Gdybyś zaś TY był normalny, z kolei przełknąłbyś naszą odmowę z godnością. A dla innych kandydatów na niedorobionych biznesmenów i informatyków po korespondencyjnych trzydniowych kursach Pascala informacja: NIE SKUPUJEMY ŻADNYCH PROGRAMÓW. Jasne? Od razu zatem możecie przesyłać bluzgi, jacy to lamerzy jesteśmy - obejdzie się bez tych wstępnych wazeliniarskich komplementów. One i tak działają tak jak te wasze programy, czyli wcale albo ledwo, ledwo. :)

Ryzyko prorokowania

El General w swoim eseju o przyszłości komputerów poruszył ważny problem. Otóż tak naprawdę żaden z futurystów (nawet mój ulubiony pisarz S. Lem) nie potrafi wyjść poza własną epokę. (...) Zgodnie z tą regułą futurolodzy przełomu XIX/XX wieku wyobrażali sobie miasto przyszłości jako zakablowane przez telegraf (jeden przewód telegrafu mógł łączyć tylko jedną parę rozmówców. Dzisiejszy pojedynczy światłowód potrafi transmitować nawet 30 tys. rozmów jednocześnie), a funkcję szybkiego transportu miały odgrywać

Po drugie - niski profesjonalizm zamieszczanych tekstów, infantylności i dziwaczne gusty redaktorów (subiektywne zdanie)

„Subiektywne zdanie" należy tu rozumieć „niezgodne z moim, czyli głupie". :) Ciekawy też jestem dowodów, którymi podeprzesz swe zarzuty. Bo oczywiście masz jakieś dowody, prawda? Nie? To spad. Czemu mam(y) ci wierzyć „na gębę"?

Po trzecie - nie należę do pokolenia wychowującego się na Bajtku i Top Secrecie, dla mnie opiniotwórczy, wręcz kultowi byli „redaktorzy-indywidua" z Secret Service, czy z Gamblera, całkiem dobrze czytało mi się IO.

To ostatnie wiele tłumaczy. :) (Sorry, CormaC, byłeś jednym z wyjątków w I/O...)

Za to CDA, Click!, Play, KŚG i im podobne uważam za kpinę z publicystyki growej, ogromne ilustracje, zajmujące niezadko cala stronę, schematyczność tekstów, skupienie się tylko i wyłącznie na działach recenzji i krótkich zapowiedzi wydawniczych, porzucając niemal całkowicie esej okołogrowy, czy jakąś rozprawę wielotematyczną.

Wystarczy wziąć dowolne CDA - cóż tam widzimy? Zero publicystyki, ogrooomne obrazki na całą stronę, schematyczne teksty (każde zdanie obowiązkowo zaczyna się dużą literą, a kończy kropką, po niej następuje spacja. Fuujj, zero oryginalności itd. Ano - prawda, prawda. Jasne.

siara: Zauważyłem, że niektórzy wspominają tu dla porównania TS i SS (...)Poza tym pamiętajcie (zwracam się do „starych" graczy) o takim syndromie, nazwijmy go „wspomnień z dzieciństwa". Przed 1989 przyjeżdżała czasami moja ciocia ze Szwecji przywoziła nam różne smakołyki (najlepiej pamiętam banany i białą czekoladę) i one smakowały wtedy zupełnie inaczej niż teraz, jadło się je z takim „namaszczeniem", bo to było coś nowego, innego, fajnego... Mam nadzieję, że wiecie o co mi chodzi. Myślę, że podobnie jest z TS i SS (ja je czytałem kiedy zagrywałem się jeszcze na Amidze i na samym początku ery PC, miałem wtedy 14-18 lat -> teraz 26), więc jak dla mnie zestawianie tamtych czasopism z CDA jest dla tego drugiego trochę krzywdzące. Założę się, że obecni 14-latkowie za jakieś 10 lat będą wspominać CDA z łezką w oku i psioczyć na tych co ich wyprą z rynku, chociaż życzę CDA z całego serca żeby pozostali jak najdłużej.

Różności

Gandalf z Valinoru: Nowa choroba - zespół Akszynów Redakcyjnych doprowadziła do stanu śpiączki wielu pacjentów. Powoduje przyspieszone tętno, wzrost temperatury i zaburzenia myślenia. Brak ofiar śmiertelnych.

Kertoip: Powiedzcie mi czy mi się wydaje czy na listy w AR odpowiada tylko Smuggler, a Mr Jedi się obija?? :D . Mogliby podpisywać swoje listy ;)

Volt: Jedi pisze listy, a SMG na nie odpowiada - proste? Ups... wydało się...

Urodzinowe życzenia...

dejmien: smugglerowi życzę strzału w ryj łopatą. może wtedy będzie można na niego patrzeć nie tylko przez okulary słoneczne;)

Tobie też bym tego życzył - ale to by była kara... Dla łopaty.

iven: jeszcze dobra rada: nie przynoście na tzw. „luźne lekcje" CDA. Moje 3 numery wróciły ze „spalcowanymi okładkami", pogiętymi i podartymi stronami itp (powód: każdy chciał zobaczyć).

A tu, i to na naszym własnym forum, objawił się geniusz ekonomii. :)

•A co do tego VAT to zróbcie tak, żeby obniżyć cenę normalną a po dodaniu VAT żeby była taka jak teraz! 8)

Nobla mu - w oko! :) A nie lepiej obniżyć cenę do zera, więc od tego 22% to też będzie zero i będzie CDA za darmo? A?

Na rozluźnienie...

Colidor: Podchodzę dziś do kiosku, nachylam się do okienka i mówię:
- Poproszę CD-Action...
A kioskarka do mnie:
- To któryś z pornusów, tak?
Nie odpowiedziałem, bo miałem nagły atak skręcającego kiszki śmiechu

I znów CDA wpływa na czynności wydalnicze własnych fanów... :)

śmigłowe samoloty. Takie miasto pokazano dokładnie w filmie „Metropolis" z lat dwudziestych.

Tow. Witejj

Toteż prawda jest taka, że przyszłość na pewno NIE BĘDZIE wyglądała tak, jak to sobie naiwnie wyobrażamy. (A wyobrażamy ją sobie prosto: wszystko będzie tak jak dzisiaj, tylko większe, lepsze + parę nowości, zaś mentalność ludzka wcale się nie zmieni.) Może to dobrze, że nie wiemy, jak tam będzie, gdyż pewnie uznalibyśmy to za totalną degenerację i upadek cywilizacji. (Pomyślcie, co powiedziałaby o dzisiejszej modzie matrona z końca XIX wieku, która uznawała, że pokazanie kostki u nogi jest NIEPRZYZWOITE, zaś na dźwięk słowa „seks" padała zemdlona.) Czytałem kiedyś powieść s.f. (pisana w XIX wieku, osadzona w końcu wieku XX), w którym ojciec jednego z bohaterów zdradził synowi, że jego rozmaite dziwactwa są wynikiem tego, że (wstyd przyznać) jego babka była - tfu! tfu! - **aktorką**. Bo kiedyś „aktorka" znaczyło prawie to samo, co dzisiaj „dziwka" - po prostu porządny człowiek (oraz kobieta) :P) nie miał prawa zostać aktorem/aktorką (szczególnie aktorką). Wówczas był to marny i obciachowy zawód. Co wy na to?

Ladies' Corner

Na wstępie chciałabym pozdrowić całą redakcję i podziękować Wam za to, że wydajecie na świat CDA. Jesteście najlepsi! Niestety, ostatnio coraz rzadziej Was czytam, bo żeby być stałym użytkownikiem Zestawu Domowej Rozrywki pt. CDA, czyli „Jak sprawić, żeby uznano cię za psychopatę", trza mieć sporo wolnego czasu. A ja, wg polecenia pani psor od polaka powinnam zaczytywać się nie w CDA, ale w „periodykach społeczno-kulturalnych".

A my to niby co? Toż uczymy społeczność graczy kultury. Od(c)hamiamy ich, aż trzeszczą pod nogami. :)

Dziś, gdy tylko usłyszę, jak ktoś wymienia tytuły niektórych z nich, robi mi się słabo i staję się zielona. Po miesiącu w nowej szkole, w klasie o profilu humanistyczno-dziennikarskim zadałam sobie pytanie egzystencjalne „Droga Asiu... w co ty się, do cholery wpakowałaś?!!! Zachciało ci się być dziennikarką?!"

Zobacz, to jednak dobra szkoła. Minął zaledwie miesiąc, a jak już zmądrzałaś. :)

Jakiś czas temu do mej budy zawitała pani redaktor z pewnego czasopisma, opowiadając o tym, jaka to ogromna rywalizacja istnieje między dziennikarzami... Błagam, powiedzcie, że między Wami nie ma żadnej chorej rywalizacji (no, może z wyjątkiem „To moje piwo! Nie, bo moje!" <- to była wersja mocno ocenzurowana :) Proszę!

Ucieszę cię - nie ma. Po mordzie możemy sobie dać - ale bez żadnych rywalizacyjnych podtekstów. Ot tak, dla urozmaicenia (przyjacielskiej) rozmowy. Nigdy zresztą nie twierdziliśmy, że jesteśmy typową redakcją. „Wyścigu szczurów" u nas nie ujrzysz. Chyba że fajna gra pojawi się w 1 egz.

Potem moja psora dodała jeszcze, że dziennikarze żyją krócej niż inni... (u Was to może być spowodowane innymi czynnikami :)

Też. Np. kiedy komp zwiśnie po 4 godzinach grania (bez save'a) - faktycznie szlag może człowieka od ręki trafić, i owszem.

Anyway, co mi tam, i tak chcę być dziennikarką :)

Hm. To jednak nie aż tak dobra szkoła, jak myślałem. :)

Na zakończenie chcę Wam jeszcze raz podziękować, bo dzięki Wam (a ściślej dzięki Action Magowi) poznałam mojego kochanego Oskara (...) OK, już spadam, możecie odetchnąć z ulgą :) Tym przydługim listem usypiała Was:

Aśka from Piaseczno aka Najgłupsza dziewczyna na świecie aka...

PS. Dobra, zaoszczędzę Wam moich dalszych xyw :)

Postanowiłam do was napisać bo chciałam podziękować wszystkim tym którzy, wypisują te wszystkie obelgi na was bo dzięki nim mogę co miesiąc was kupować ach jak ja wam dziękuje to nieopisane uczucie dzięki waszemu ograniczeniu umysłowemu mam ta kasę!!!!!! Dzięki dzięki wielkie!!!!

P.S czy wspomniałam ze moi rodzice leczą zaburzenia psychiczne? seseses:) dzięki wam oni maja prace:)

Madzia :P

Madziu, tak między nami - czy twoi rodzice cię już... hm... **uświadomili**? Bo jesteś już przecież dużą dziewczynką i o niektórych sprawach, które dotyczą i nastolatków, i dorosłych, powinnaś już wiedzieć. Tzn. czy powiedzieli ci o istnieniu i używaniu PRZECINKÓW I KROPEK? :P

Kurde! Siedziałam dzisiaj na kiblu i czytałam AR, no i przy którymś z kolei liście zaczęłam się tak dziko rechotać, że poślizgnęłam się i wpadłam w ten kibel i się walnęłam tak mocno w plecy, że teraz mam takiego wieeeeelkiego siniaka! :(A TO WSZYSTKO PRZEZ WAS, ZGREDY! :)

Krótko mówiąc: miałaś przesr... w przenośni albo nawet (jeśli miałaś pecha) dosłownie.

*Ostatnio pokłóciłam się z „koleżanką" i zaczerpnęłam (Smg) parę twoich textów z AR, tak jej przy***łam, że się popłakała, a potem jej matka mnie ganiała po osiedlu :P I za to ci WIELKIE DZIĘKI :**

Pasta

Odnoszę dziwne wrażenie, że się nam te dziewczyny w AR „zmieniają" (od man/men) coraz bardziej. I nie wiem, czy mnie to cieszy...

Ludzie & ludziska

Ludzie z CD-Action zróbcie coś aby demo DX: Invisible war działało bez Pixel Shadera bo krew mnie zalewa, już lepiej było nie dawać tego dema skoro działa tylko z kartami: GF 3TI/4TI/FX oraz Radonach 9500/9xxx.

AKuszczak

Czaaary, maaary, abrakadabra... Załatwione. Musisz teraz tylko kapnąć na kartę graficzną dwie i pół kropli soku z nietoperza, schwytanego o północy na cmentarzu w pobliżu Electronic Arts 30 lutego. Jednak pamiętaj - jeżeli dasz odrobinkę za mało albo za dużo - czar nie pomoże... i karta się sfajczy.

*Drugim powodem do napisania tego listu okazały się rewelacyjne rosyjskie spolszczenia gier. Te wymykające się wszelkim klasyfikacjom wersje językowe są wspaniałe! Emprimerius 2 (AoE2), Indjana Dżons end de Jefernaj masin, Tażant (Tarzan), Grand Spierd Auto 2, czy Commandos BEL z najwspanialszym tekstem w historii gier. Po angielsku było „Are you crazy?". W ruskiej pe-elce jest „A was co, popier***ło?".*

Adeus i Domino

Jak dla mnie, brzmi to dużo bardziej autentycznie. :) W końcu byłem w wojsku i pamiętam słownictwo...

Yo! No i znowu jestem w „Ludzie i ludziska"? Grrr, ale się drażnicie wy...wy...WY GAZETO jedna :P Zresztą, ja już się nie odzywam bo znowu tam wyląduje ;o

4as

Ty to masz pecha. :)

*Czy mogli byście do Cda dodawać jakieś „bravo grilowe" pisemka? Aby można je było dawać siostrze, żeby odp***ła się do głównego czasopisma. Nawet nie wiecie co muszę robić żeby nie stracić mojego ulubionego MAGAZYNU (nie gazety).*

Freeze

Powinniście odpowiadać na listy, a nie bezesensu odpowiadać!!!

Łukasz

...Umba?

Czytanie Cd-Action zawsze zaczynam od końca, ciekawe dlaczego? :) Pozdrawiam!

Paweł"Cyber"Cybulski

(: ...ołatyzc ic jeiwtał ęis ybeż, ułyt od einadz ondej mełsaipan eibeic ald einlajceps ela meiw eiN

Tak gadam z kolegą i pada temat 'czy masz jakieś nowe gry?':), mowie, że mam zajebiste Mobile Forces z CDA. A on na to 'eeeeeeeeeeeeeee.......'. No to ja 'ej, a grałeś w to w ogóle?' a on 'nieee ale po nazwie już........'.

Gabriel R.

Mam prośbę: wywalcie tego fioletowo-niebieskiego gościa z nagłówka AR bo: 1. wnerwia mnie, 2. wnerwia moich kumpli, 3. po prostu głupio wygląda i tam nie pasuje.

[dane znane redakcji]

Szczerze mówiąc, też mnie wnerwia(ł) i chciałem go stamtąd wykopać. Po tym liście jednak uznałem, że nie warto. Skoro tak wkurza ludzi, to jak najbardziej być powinien. A jeśli do tego głupio wygląda, to tym bardziej do mnie pasuje .:)

Przepraszam mam prośbę czy byście mogli dawać do oceny gry jej cenę?

Paweł

Facet, nie bądź taki leniwy, sam sobie poradź. Zajrzyj do ramki, weź OCENĘ gry, odetnij „0" na początku... i co zostanie? No? A tak serio - postaramy się to robić w przypadku opisu polonizacji, kiedy będzie już wiadomo, że gra pojawi się w Polsce i za ile.

Mój Ty kochany sidiekszynku, czemuś jest najdroższy na rynku???

sejmot/zamot/złoty_śledź

Sejmocie kochany, tylko nie zgub gaci... /gdy ci dam odpowiedź na twoje pytanie/ - ZA JAKOŚĆ SIĘ PŁACI!

Mój kolega muwi że CDA to (c)hjowa gazeta i muwi że Smuggler jest naczelnym redaktorem apropo muwi że recenzenci to kretyni.

[namiary znane]

We wszystkich poruszanych sprawach twój kolega ma tę samą część racji. Tyle, że to wybitnie głodowa racja, nawet jak dla chorej na anoreksję mrówki. Apropo - powiedz mu, że może nas *wizawi parekselens w kwiprokwo*. I to dwa razy.

Drodzy wydawcy cda piszę do was z pytaniem jaki macie interes zamieszczając gry które ja widzę tak drogo w sklepie. Np. w styczniu tego roku chciałem koledze kupić Mobile Force za 50 zł a w innym sklepie za 99 zł!!! Wiec jak to wydajecie to tak tanio?

Mamy w tym interes długości ok. 735 cm. I dlatego przerażeni i wpędzeni w kompleksy niższości wydawcy oddają nam własne gry za darmo... (Sorki, dziewczyny, za ten wybitnie męski dowcip. Jednak zrozumcie – my, faceci, jesteśmy PROŚCI. Takie żarty nas naprawdę bawią.)

CD-Action fajna sprawa cool zabawa to lepsze niż trawa

Yedek

Co ty tam wiesz, pacanie(*), najlepsze zagranie to zabawa na sianie. :P

(*) nie bierz tego do siebie, wstawiłem, by się ładniej rymowało

Wylegiwali się na sianie
Smuggler & duch Mr Jedlego - dwa zimne dranie w bitej śmietanie

Tipsy

Colin McRae Rally 04

Lista rzeczy do odkrycia:
trasy testowe i odwrócone - wygraj mistrzostwa grupy B
Audi Quattro Group B - wygraj mistrzostwa grupy B
Ford Escort RS1600 - dojedź do piątego rajdu w mistrzostwach 4WD na poziomie Normal
Ford Transit - zdobądź 1 lub 2 miejsce w mistrzostwach 4WD na poziomie Advanced
Lancia 037 Group B - wygraj mistrzostwa 2WD w trybie Advanced
Mitsubishi Pajero - zajmij 1 lub 2 miejsce w mistrzostwach 2WD na poziomie Advanced
Peugeot 205 Group B - wygraj mistrzostwa 4WD na poziomie Normal
Peugeot 206 4WD - zajmij 1 lub 2 miejsce w mistrzostwach 4WD na poziomie Normal
Subaru Impreza 228 STI - dotrwaj do piątego rajdu w mistrzostwach 2WD na poziomie Advanced
Volkswagen Golf 2WD - wygraj mistrzostwa 2WD na poziomie Normal

Entente WW1 Battlefields

Podczas gry naciśnij [CTRL] + [SHIFT] + [H] i wpisz:
F - odkrywa mapę
K - na miejsce wskazane kursorem spada artyleryjska nawała
G - atak gazowy na miejsce wskazane kursorem
[Shift] + [x] - tworzysz jedną z własnych jednostek w miejscu wskazanym kursorem (x to cyfra z przedziału 1-0)

Far Cry

Podczas gry włącz konsolę za pomocą [~], a następnie wprowadź dowolny z następujących kodów:
\ca_Debug 1 - włącza tryb Debug
\ai_noupdate 1 - wrogowie stają się głupi

Dodatkowo po naciśnięciu klawisza [Tab] możesz zobaczyć wszystkie dostępne komendy.

Lepszy pancerz
Za pomocą Notatnika otwórz plik: **Scripts\Default\Gamerules.lua** (najpierw zrób jego kopię) i znajdź linijkę:

armor = 0;

Zamień ją na:
armor = 255;

Zapisz zmiany i uruchom grę.

Nietykalność
Za pomocą Notatnika otwórz plik: Scripts\Default\Gamerules.lua (najpierw zrób jego kopię) i znajdź linijkę:

ai_to_player_damage = { 1, 1, 1, 0.5, 0.5, 0.5 }

Zmień ją na:
ai_to_player_damage = { 0, 0, 0, 0, 0, 0 }

Zapisz zmiany i uruchom grę.

Nieskończona amunicja
Za pomocą Notatnika otwórz plik: **Scripts\Default\Entities\Weapons.lua** (najpierw zrób jego kopię) i znajdź linijkę:

loacal unlimitedAmmo = 0;

Zamień ją na:
loacal unlimitedAmmo = 1;

Zapisz zmiany i uruchom grę.

Uwaga!
Te tipsy były testowane tylko w wersji demo, ale jest szansa, że przynajmniej część z nich zadziała w pełnej wersji.

Temple of Elemental Evil

Dopisz w linii komend:
-startmap [nazwa_mapy] - startujesz od mapy nazwa_mapy
-fps - pokazuje liczbę fpsów
-nofog - wyłącza mgłę
-nosound - wyłącza dźwięk

Punkty doświadczenia
W pierwszej wiosce (Hommlet) udaj się do domu druida. Znajdziesz tam skrzynię - sprawdź ją złodziejem, a odkryjesz, że ma założoną pułapkę. Spróbuj ją rozbroić - jeśli ci się nie uda, wszyscy członkowie drużyny otrzymają po 252 punkty doświadczenia. Oczywiście proces ten można powtarzać dowolnie długo.

Zbroje i przedmioty
Trik działa z postaciami na co najmniej 2 poziomie. Po zmroku udaj się do karczmy w Hommlet i porozmawiaj z Tuperello - weź udział w konkursie picia. Gdy pozostali stracą świadomość, bez problemu zabierzesz ich przedmioty.

Łup pokonanych
Jeśli chcesz wziąć przedmioty pokonanych bez dzielenia się z NPC-ami, po wygranej walce nie przeszukuj ciał, tylko zapamiętaj miejsce potyczki i wróć do miasta na kilkudniowy odpoczynek. Następnie kiedy wrócisz w miejsce walki, zamiast ciał na ziemi będą leżały przedmioty, do których twoi pomocnicy nie będą zgłaszali pretensji.

TOCA 2: Touring Car Challenge

Lista cheatów:
TOPDOWN - widok pionowo z góry
HANGOVER - jazda na kacu
REPEL - odpychasz inne wozy
DOUBLE - wszystkie trasy
CARTASTIC - wszystkie wozy
OUCH - odblokowujesz tryb Battle
RUBBER - samochody z gumy
MOVIE - bardziej zabawne zderzenia
HIGHJUMP - niska grawitacja
SKINNY - tylko koła
SKATES - podwaja szybkość, skuteczność hamulców i przyczepność opon
GIRDLE - zmienia proporcje otoczenia
TIMEOUT - pełne dystanse
TECKLOCK - tor bonusowy
FASTBOY - lepsze przyspieszenie
MINICARS - małe samochody i widok pionowo z góry
TRIPPY - tryb psychodeliczny
ICCKLE - malutkie samochodziki
POSHKID - nie potrzebujesz punktów w mistrzostwach
OUTTAKE - komentarz
CMFORD - tylko Mondeo

Two Thrones

Uruchom grę, naciśnij [TAB], by wejść w konsolę - i wpisz:

stefanrehn - grasz jako... bóg
utopia - wszystkie rebelie zdławione
svensk - AI nie wypowiada wojen
richardnice - 1000 Victory Points
richardbad - tracisz 1000 Victory Points
manunited - $50 000
aik - tracisz $50 000
dimmuborgir - włącza dym wojny
info - ?
dump - ?
herreman - ?
rydberglives - ?
mats - ?
viktor - ?
event - ?

Unreal Tournament 2004

Podczas gry wejdź do konsoli (po naciśnięciu [~]) i wpisz:
allammo - 999 amunicji dla każdej broni
loaded - wszelka broń
god - god mode
fly - latanie
ghost - przechodzenie przez ściany
behindview 0 - widok w FPP
behindview 1 - widok w TPP
allweapons - wszelka broń, ale bez amunicji na maks.
playersonly - zatrzymuje czas; wpisz jeszcze raz, by anulować
stat game - statystyki
god – god mode
killbots - zabija wszystkie boty
stat net - statystyki sieciowe
open (nazwamapy) - otwiera mapę z daną nazwą
setgravity # - poziom grawitacji (zamiast # wpisz odpowiednią wartość)
setjumpz # - wysokość skoków
setspeed # - szybkość gry
stat fps - ilość FPS
slowmo # - wooolne tempo
summon xweapons.redeemerpickup - dostajesz redeemer
summon xweapons.assaultriflepickup - dostajesz assault rifle
summon Onslaught.onsavrilpickup - dostajesz avril
summon xweapons.bioriflepickup - dostajesz bio rifle
summon xweapons.flakcannonpickup - dostajesz flak canno
summon Onslaught.onsgrenadepickup - dostajesz grenade launcher
summon xweapons.painterpickup - dostajesz ion painter
summon xweapons.sniperriflepickup - dostajesz lightning gun
summon xweapons.linkgunpickup - dostajesz link gun
summon onslaught.onsminelayerpickup - dostajesz mine layer
summon xweapons.minigunpickup - dostajesz minigun
summon xweapons.rocketlauncherpickup - dostajesz rocket launcher
summon xweapons.shieldgunpickup - dostajesz shield gun
summon xweapons.shockriflepickup - dostajesz shock rifle
wzywasz utclassic.classicsniperriflepickup - dostajesz sniper rifle
summon xweapons.supershockriflepickup - dostajesz instagib shock rifle
summon Onslaught.ONSHoverTank - wzywasz Goliatha
summon Onslaught.ONSPRV - wzywasz Hellbendera
summon Onslaught.ONSHoverBike - wzywasz Mantę
summon Onslaught.ONSAttackCraft - wzywasz Raptora
summon Onslaught.ONSRV - wzywasz Skorpiona
togglefullscreen - tryb okienkowy/całoekranowy
walk - anuluje cheat: fly
teleport - teleportujesz się w miejsce wskazane celownikiem

Nie nauka lecz dobra giera zrobią z Ciebie bohatera

Mafia (PL) - cena: 39,90

JESTEŚ NASZYM NAJLEPSZYM PILOTEM I JEDYNĄ OSOBĄ, KTÓREJ MOGĘ POWIERZYĆ TO ZADANIE.
AirStrike 3D - cena: 29,90

NHL 99 – 19,90
Unreal Tournament 2004 (6 CD) – 139,90
Madden NFL 99 – 19,90
Populous the beginning – 19,90
Fighter Pilot – 19,90
Aquarium – 19,90
Future Cop L.A.P.D. – 19,90
Nuclear Strike – 19,90
Colin McRae Rally 04 (PL) – 89,00
TimeAlarm. Ochroń twój pokój przed intruzem, program+czujka! – 15,00
Hidden & Dangerous 2 (PL) – 139,00
Theme Park World – 39,90
Return to Castle Wolfenstein + Enemy Territory – 69,00
Red Alert – 39,90
Sim City 4 Deluxe Edition + Godziny Szczytu – 139,00
Deus EX – 39,90
World War I: Battlefields (PL) – 99,00
Soldier of Fortune II Gold Edition – 69,00
Praetorians (PL) – 69,00
Partners (PL) – 49,00
Sims Deluxe (zawiera grę Sims + Sims Światowe Życie) – 79,00
Theme Hospital – 39,90
Need for Speed: Underground – 134,90
B-17 Flying Fortress The Mighty 8th – 39,90
Rayman 3 Hoodlum Havoc (PL) – 59,00
Prince of Persia: Piaski Czasu (PL) – 114,90
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark (PL) – 79,00
Uru: Ages Beyond Myst – 99,00
Far Cry (PL) – 119,00
Sims Abrakadabra (PL) – 74,00
Medal Of Honor Allied Assault – 39,90
Max Payne (PL) – 59,00
Half Life Generacja – 89,90
Battlefield 1942 Classic – 39,00
Battlefield: Vietnam – 129,00
Beyond Good & Evil (PL) – 119,00
Red Faction II – 29,90
Call of Duty (PL) – 99,00
Pet Soccer (PL) – 29,90
Pet Racer (PL) – 29,90
Harry Potter - Mistrzostwa Świata w Quidditchu – 109,00
Schizm II Kameleon – 92,90
Airfix Dogfighter – 19,90
Combat Mission Gold (PL) – 19,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) – 119,00
Kozacy Złota Edycja (Europejskie boje + Sztuka Wojny) (PL) – 79,00
Syberia (PL) – 49,00
Counter Strike: Condition Zero – 142,90
Silent Hill 3 (DVD) – 119,00 KILLER!

MAGIX see, hear, feel, create
dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy

Magix Soundpool 6 – 79,00. Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.
Magix Hip Hop Maker – 49,00. Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów.
Magix CD&DVD burnR deLuxe – 99,00. Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.
Magix techno maker – 49,00. Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny! POLSKA INSTRUKCJA
Magix Music Maker 2004 – 399,00. Dostaniesz 5 płyt z samplami GRATIS!
Magix movies on CD&DVD – 129,00. Obróbka filmów na domowym PC. Przygotowywanie prezentacji.
Magix audio cleaning lab – 39,90. M.in: odszumianie, eliminację trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)

Age of Wonders: Magia Cienia 93,90
American Conquest (PL) 109,90
Batman Vengeance (PL) 72,90
Battlefield 1942 39,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII 79,00
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) 164,90
Beyond Goog & Evil (PL) 119,00
Big Mutha Truckers 79,00
Blitzkrieg (PL) 119,90
Bowling (kręgle) 19,90
Call of Duty (PL) 99,00
C&C Generals Zero Hour 79,00
Championship Manager 4 (PL) 49,90
Chrome Złota Edycja (PL) 69,90
Colin McRae Rally 3 (PL) 49,90
Comanche 4 34,90
Commandos 3 Destination to Berlin 134,90
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) 92,90
Dino Crisis 79,00
Empires: Dawn of the Modern World 164,90
Enter the Matrix 99,90
Etherlords II (PL) 29,00
FIFA 2002 Classic 39,90
Fifa 2004 135,00
Gothic 2 (PL) 92,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) 124,90
Gry karciane 1 25,00
Gry Karciane 1&2 39,00
Gry Karciane 2 25,00
GTA: Vie City 119,00
Half Life Bestseller 49,90
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 46,00
Harry Potter Komnata Tajemnic 119,00
Hidden & Dangerous 2 139,00
Homeworld 2 123,90
Hulk 92,90
Icewind Dale II (PL) 53,90
Indiana Jones and the Emperor's Tomb 152,90
Iron Storm 49,90
Jazz jack rabbit 29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death 134,90
Kangurek Kao 2 53,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL) 93,90
Lionheart 89,00
Lock On Air Combat Simulation 134,90
Mafia (PL) 39,90
Master of Orion 3 49,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne 135,00
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack) 134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) 159,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL) 79,00
NBA 2004 139,00
NHL 2004 139,00
No One Lives Forever: Contract J.A.C.K. 94,90
Piraci z Karaibów (PL) 93,90
Nosferatu (PL) 69,00
Polanie II 72,90
Port Royale (PL) 49,90
Post Mortem (PL) 74,90
Pinbale i gry zręcznościowe 25,00
Piraci Nowego Świata (PL) 94,90
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 39,90
Railroad Tycoon 3 119,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 59,00
Reah dvd/CD 42,90
Reah+Schizm 59,00
Runaway a Road to Adventure (PL) 72,90
Salammbo (PL) 72,90
Settlers IV (PL) 53,90
Schizm (dvd lub 5CD) 42,90
Schizm II Kameleon 99,00
Sims Balanga (PL) 59,00
Sim City 4: Rush Hour 73,90
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) 134,90
Sims zwierzaki (PL) 74,90
Sims Gwiazda 79,00
Sims wakacje (PL) 59,00
Simpsons: Hit & Run 134,90
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy 165,00
Syberia (PL) 49,00
Taxi Challenge 29,90
Taxi driver 27,90
TOCA Race Driver 49,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness 132,00
Twierdza Krzyżowiec (PL) 74,90
Warcaby 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior 59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne 99,00
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień 133,90
Worms 3D (PL) 93,90
UFO: Kolejne Starcie (PL) 94,90
Uru: Ages Beyond Myst 99,00

Diamenty 14,90
Dzikie Gęsi 14,90
Imperium Azteków 14,90
Indyki deluxe 14,90
Max i Maria na zakupach 14,90
Kart Challenge 14,90
Kurka Wodna 2 19,90
Kurka Wodna 3: Popłoch w kurniku 19,90
Brydż 19,90
Casino 19,90
Cold Zero 19,90
eJay Dance 3 (PL) 19,90
Hopmon 19,90
Kurs prawa jazdy 2003 19,90
Maluch Racer 19,90
Movie Studio Boss 19,90
Live Billards 19,90
Pasjanse 19,90
Przeklęta Ziemia 14,90
Search & Rescue IV 19,90
Wnerwiony Działkowicz 14,99
Shadow Company 14,90
Spidi 14,90
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów 25,00
C&C Tiberian Sun 39,00
Need for Speed 5 Porsche 39,00
Traffic Giant Gold 19,90
Trainz 19,90

Defender of the Crown(PL) 9,90
Conflict zone 9,90
Opsys PL 9,90
Resurrection 9,90
Megarace 3 PL 14,90
Crime Cities 19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 19,90
Dethkarz 19,90
Home Architekt 3D 4.0 Architekt domów i wnętrz 19,90
Rage of Mages Necromancer 19,90
RIM - wojna o planetę PL 19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars 19,90
Mortyr 19,90
World War III PL 19,90

Sample do programów muzycznych
Ambient dub 25,00
Dance 25,00
Future wave 25,00
Hard house electro 25,00
Klimatyczne brzmienia 25,00
Techno power 25,00
Hip hop 1 25,00
Hip hop 2 25,00
Hip hop 1&2 39,00
Hip hop 3 25,00
Minimal techno trance 25,00
Music party system 1 25,00
Music party system 2 25,00
Midi power 14,99

Casanova (PL) 19,90
Cold Zero (PL) 19,90
Dragon Throne (PL) 19,90
Alien Nation 2 (PL) 19,90
Larry 7 (PL) 19,90
Combat Mission Gold (PL) 19,90
Trainz 1.4 (PL) 19,90
Dracula 2 (PL) 19,90
Traffic Giant Gold (PL) 19,90
Pizza Connection 2 (PL) 19,90

CHROME ZŁOTA EDYCJA (PL) – 69,90
ZAWIERA:
Chrome w wersji 1.1.1.0
Oryginalną podkładkę pod mysz
Chrome kalendarz na rok 2004
CD ze ścieżką dźwiękową gry
W pudełku znajduje się CD z najnowszym patchem. Na płycie również dodatkowe mapy dla gry pojedynczej i multiplayer

EXE www.fajny.pl GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?
DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888
FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.
NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

NEC

Niech Moc będzie z Tobą!

Nowe monitory LCD NEC MultiSync® to realistyczny, kolorowy obraz oraz ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms. Każda gra prezentuje się znakomicie, najlepiej na 17 calach.

see more.

Gra **Star Wars™ Knights Of The Old Republic™** w polskiej wersji językowej - szukaj w dobrych sklepach.

LucasArts i logo LucasArts są znakami handlowymi Lucasfilm Ltd. BioWare, BioWare Odyssey Engine i logo BioWare są znakami handlowymi BioWare Corp. © 2003, 2004 Lucasfilm Entertainment Company lub Lucasfilm Ltd. i znaki oznaczone TM. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare Odyssey Engine © 2001-2003 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY
Więcej informacji: www.nec-mitsubishi.pl

Monitory **NEC/Mitsubishi** dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.